

JOKER-VERLAG
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT

DM	8,50
ÖS	68,00
SFR	8,50
HFL	9,90
LIT	8.200
Sonderheft Nr. 5	

Nr.5

STRATEGIE

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

**FÜR AMIGA, PC
 ATARI ST UND C 64 !**

STRATEGISCH...

**130 STRATEGICALS
 IM TEST!**



BATTLE ISLE
 ★ ★ ★ ★ ★

zu gewinnen!



TAKTISCH...

**JEDE MENGE TIPS,
 TRICKS UND
 LÖSUNGEN!**

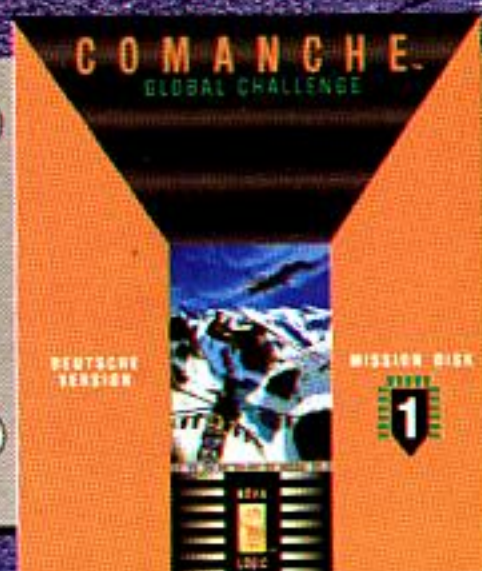


GUT !

**ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,
 PREVIEWS, NEWS,
 INSIDER-INFOS UND
 EXCLUSIV-FOTOS!**



**DAS UMFASSENDE GESAMTWERK
 ZUR COMPUTER-STRATEGIE:
 ZUM LESEN, SAMMELN
 UND NACHSCHLAGEN**

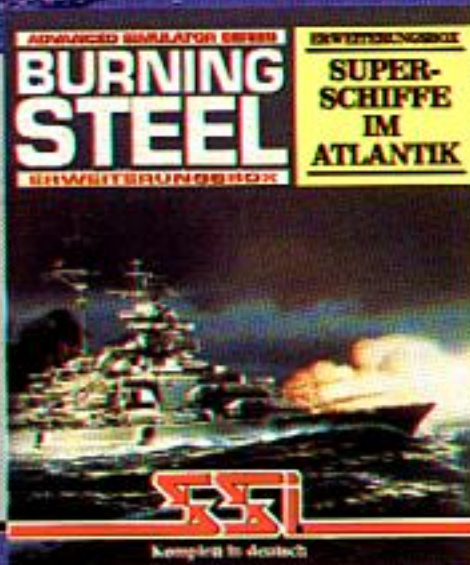
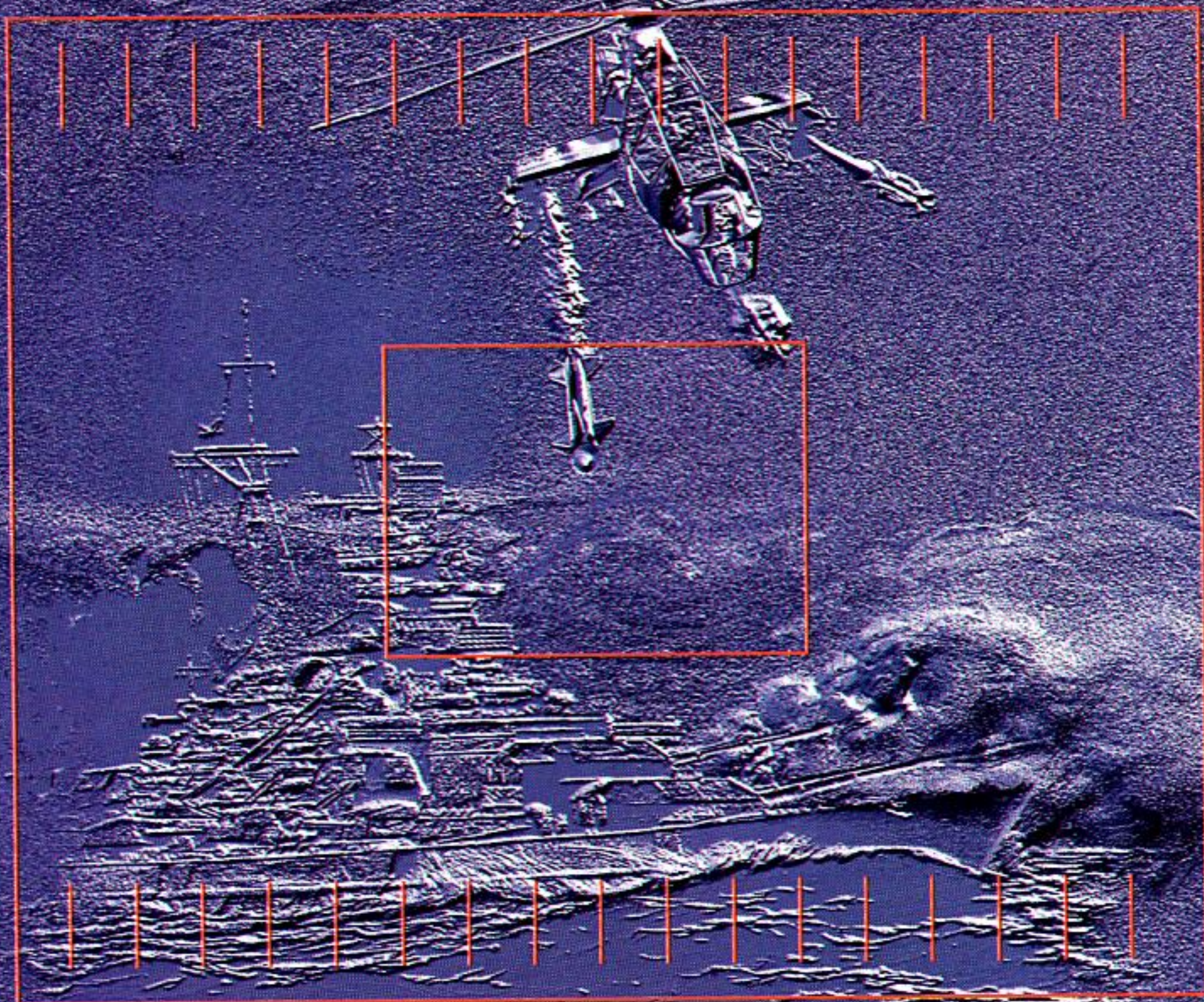


COMANCHE GLOBAL CHALLENGE MISSION DISK 1

Die Neuheiten:

- 30 herausfordernde Missionen
- 3 brandheiße Operationen
- Aufregende neue Terrains
- Beeindruckend starke Gegner
 - SCUD-Raketen
 - HIND 24-Kampfhubschrauber
 - BRDM 3 Schützenpanzer
- Neue, gefährliche Taktiken
- Atemberaubende Sounds und hyperrealistische Grafiken.

ERFORDERLICH



BURNING STEEL ERWETERUNGSBOXEN:

ERFORDERLICH

SUPERSCHIFFE IM ATLANTIK:

- 9 neue britische und deutsche Schiffstypen.
- Hypothetische Gefechte!

AMERIKA IM ATLANTIK

- Gefechte mit 9 verschiedenen, amerikanischen Schlachtschiffen.
- Die neue taktische Dimension!

SZENARIO EDITOR

- Die strategische Herausforderung vom Captain bis zum Admiral.
- Unbegrenzte Möglichkeiten für unbegrenzten Spielspaß!



UNSERE STRATEGIE...

...für dieses Sonderheft stand von Anfang an fest: Genau wie die vorangegangenen zu den Themen „Simulationen“, „Rollenspiele“ und „Adventures“ sollte es wieder ein zeitloses Nachschlagewerk werden, das umfassend über das Genre informiert, unterhaltsam zu lesen und hübsch anzusehen ist. So weit, so selbstverständlich, doch machte uns das schier unüberschaubare Angebot an grübellastiger Software die Auswahl nicht gerade einfacher. Wo fangen Strategiespiele an, wo hören sie auf? Ist eine Konfliktsimulation nun eine Simulation oder ein Strategical? Blöde Frage, „Kosims“ sind doch die klassischen Strategiespiele! Okay, aber was ist mit Wirtschaftssimulationen und Sportmanagern, wo ordnet man die zeitweise so beliebten „Steinereien“ ein, und in welche Schublade sperrt man etwa „Lemmings“? Nun, wir haben einen Weg gefunden, all das und noch viel mehr unterzubringen – schließlich hatten wir uns ja vorgenommen, das Genre wirklich umfassend abzuhandeln!

Damit die Sache nicht uferlos wird, haben wir jedoch nur Spiele ins Heft genommen, die entweder besonders richtungsweisend oder besonders hochwertig sind; auch darauf, daß Ihr sie noch kaufen könnt, wurde geachtet (weshalb der eine oder andere Oldie leider draußen bleiben mußte). Freut Euch also auf kompetente Tests der Spezialisten unserer Monatsmagazine „Amiga Joker“ und „PC Joker“, natürlich mit vielen Bildern sowie verlässlichen Bewertungen und Infos zu jeder erhältlichen Version, sei es nun für Amiga, Atari ST, PC oder C 64. Selbstmurmelnd erwarten Euch darüber hinaus hintergründige Hintergrund-Artikel und ein Sonderteil mit hilfreichen Lösungshilfen.

So, damit wäre das Wichtigste eigentlich gesagt. Blicke nur noch, all den Feldherren, Finanzjongleuren, Vereinsmanagern, Politikern, Steinchenschiebern und sonstigen Strategen unter Euch viel Spaß beim Lesen des ersten Gesamtwerks in Sachen spielerischer Digitaltaktik zu wünschen – zumindest ebensoviel, wie wir beim Schreiben hatten!

Euer Joker-Team



STRATEGIE VO

SCHLACHTEN & KRIEGE

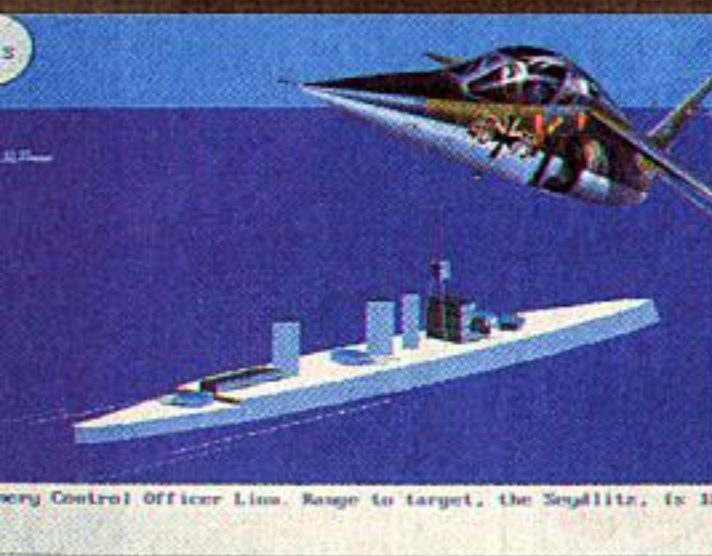
Wissenswertes zum Genre	8
Conflict: Korea	10
Typhoon of Steel	10
Wargame Const. Set	11
Clash of Steel	11
No Greater Glory	12
A Line in the Sand	12
Carriers at War	14
Halls of Montezuma	14
Warlords II	14
Bandit Kings of Ancient China	15
L'Empereur	15
Uncharted Waters	15
Caesar	16
Cohort II	16
When Two Worlds War	16
Dreadnoughts	17
Napoleonics	17
Populous	18
Populous II	18
Powermonger	18
Mega Lo Mania	19
Utopia	19
Empire Deluxe	20
Battle Isle	21
Historyline	21
Dune II	22
Space Crusade	22
Siege	23
Ambush at Sorinor	23
Hannibal	26
Vikings	26
Castles II	27
Fields of Glory	27
Patriot	28
The Perfect General	28
Special Forces	30
V for Victory I - IV	30
Command H.Q.	31
Global Conquest	31
Ancient Art of War in the Skies	32
Burning Steel	32

HANDEL & WANDEL

Wissenswertes zum Genre	34
Hanse	36
Vermeer	36
Yuppi's Revenge	36
Elisabeth	37
1869	38
Der Patrizier	39
Oil Imperium	40
Winzer	41
Black Gold	41
Transworld	42
On the Road	42
Delivery Agent	42
Wall Street Manager	43
Mad TV	44
Railroad Tycoon	46
A-Train	46
Train It	47
Space Max	49
Buzz Aldrin's Race into Space	49
Wild West World	50
Traders	50
Subtrade	50

SPORT & POLITIK

Wissenswertes zum Genre	54
Bundesliga Manager	56
Professional	56
Starbyte Supersoccer	58
Premier Manager	58
Anstoß	59
Player Manager	60
Tom Landry Strategy	60
Football Deluxe	60
Eishockey Manager	61
Imperium	62
Shadow President	63
Crisis in the Kremlin	63
Ars Regnandi 1990	64



DM FEINSTEN

KNOBELN & SCHIEBEN

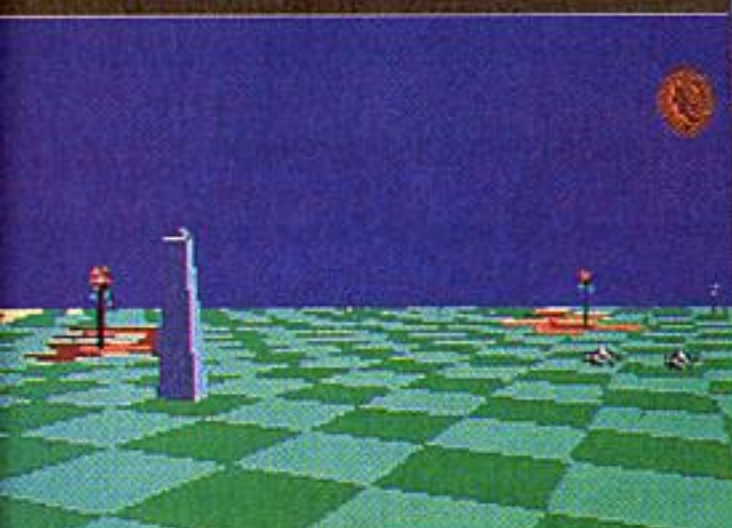
Wissenswertes zum Genre	66
Battlechess 4000	68
Chess Champion 2175	68
Chess Maniac 5 Billion and 1	68
Chess Simulator	68
Colossus Chess X	68
Psion Chess	68
Sargon 5	68
Terminator II: Chess Wars	68
Check Check	69
Chess Net	69
Grandmaster Chess	69
The Chessmaster 3000	69
The Complete Chess System	69
Shanghai	70
Tetris	71
Archipelagos	72
The Sentinel	72
The Tower of Babel	72
The Legend of Ragnarok	73
Stratego	73
Atomino	74
Logical	74
Puzznic	75
Think Cross	75
One Step Beyond	76
Chip's Challenge	76
Game of Life	77
The Incredible Machine	77

DANEKEN & DARÜBER HINAUS

Wissenswertes zum Genre	78
Sim City	80
Sim Earth	80
Sim Ant	80
Sim Life	81
Sim Farm	81
Civilization	82
Pirates Gold	83
Transarctica	84
Storm Master	84
Stronghold	85
Seven Cities of Gold	86
Lemmings	87
Lemmings II	87
The Humans	87
Burntime	88
Midwinter I	89
Midwinter II	89
Ashes	89
Millennium	90
Maelstrom	90
Syndicate	91
The Return of Medusa	91

RUBRIKEN

Editorial	3
Taktischer Hinweis	6
Preis Ausschreiben	51
Tips zur Taktik	92
Impressum	97
Inserentenverzeichnis	98
Vorschau	98



TAKTISCHE HINWEISE



Hier ein kurzes Briefing zu unserer Strategie hinsichtlich der Organisation dieses Sonderhefts. Erfahrene Joker-Generäle können indessen getrost weiterblättern, denn eigentlich sollte die richtige Lese-Taktik auf der Hand liegen: von der ersten bis zur letzten Seite...

Unsere Redaktions-Strategen haben sich nämlich wieder an bewährten Vorbildern wie etwa den Sonderheften SIMULATIONEN, ROLLENSPIELE und ADVENTURES sowie natürlich unseren regelmäßigen Magazinen AMIGA JOKER, PC JOKER und MEGABLAST (Konsolen) orientiert. In den Testberichten findet Ihr demnach alles allgemein Wissenswerte zum Programm, während die Systemboxen über Besonderheiten der einzelnen Versionen informieren. Einmal mehr haben wir uns hier an Amiga, ST, PC und C 64 gehalten, wenngleich vor allem Neuerscheinungen den „Brotkasten“ kaum noch berücksichtigen. Auf den kommenden Seiten widmen wir uns (bis auf ganz wenige Ausnahmen) auch ausschließlich Spielen, die einerseits zu den stilbildenden Highlights des Genres zählen und andererseits noch erhältlich sind. Nun werden aber selbst alte Joker-Hasen bald feststellen, daß wir uns mit dieser Auswahl greifbarer Strategen-Träume ganz besondere Mühe gegeben haben; sowohl was die Texte, als auch was die Gestaltung betrifft. Beispielsweise haben wir die Tests im Sinne einer optimalen Übersicht in fünf große Themenbereiche unterteilt, dazwischen werdet Ihr jeweils auf einleitende Worte, geschichtliche Abrisse und andere interessante Hintergrund-Infos zur jeweiligen Untergruppe stoßen. Last not least kommen auch **Tips zur Taktik** nicht zu kurz, erwarten Euch doch am Ende des Heftes noch seitenweise Lösungshilfen zu einer Unmenge von Strategiespielen.

Zunächst aber schicken wir Euch in **Schlachten & Kriege**, wo klassische Sechseck-Waben ebenso der Eroberung harren wie das Meer, die Lüfte, futuristische, historische oder fiktive Ländereien.

Als nächstes ist **Handel & Wandel** angesagt, wenn Ihr Euer finanzielles Glück in Wirtschaftsimperien wie der Hanse, dem Ölmarkt, bei Eisenbahngesellschaften, der Börse, einem TV-Sender oder der Raumfahrt machen könnt. Die folgende Rubrik nennt sich nicht umsonst **Sport & Politik**, denn strategisches Management verbindet den Präsidenten eines Fußballvereins mit dem einer ganzen Nation. Mit **Knobeln & Schieben** kommt dann noch etwas abstraktere Strategie (wie beispielsweise Schach) ins Spiel, ehe unter dem Motto **Daneben & Darüber hinaus** abschließend noch die Grauzone des Genres ausgeleuchtet wird – unter anderem mit so funkelnden Gemmen wie „Civilization“, „Lemmings“ oder „Burntime“.

Selbstmurmelnd ist erneut unsere bereits klassische Bewertungsbox bei jeder Vorstellung mit von der Partie. Anhand der Kriterien **Grafik** (ästhetischer Eindruck und Animation), **Sound** (Musik und Special Effects), **Steuerung** (Bedienung und Handling), **Motivation** (Suchtfaktor) und **Urteil** (allgemeine Gesamtbewertung) sagen wir Euch auf das Prozent genau, ob und inwieweit das getestete Game Euren ganz persönlichen Ansprüchen genügt. Die Noten wurden in nächstlangen Konferenzen erarbeitet und spiegeln einen Vergleich nach heutigem Standard wider – kleinere Abweichungen gegenüber älteren Testergebnissen haben also durchaus ihren Sinn. Die gewohnten **Schwierigkeitsgrade** (Für Einsteiger, Fortgeschrittene, Geübte, Könnner, Experten oder Variabel) geben demgegenüber Auskunft, für wen sich das Teil vom Spielerischen her eignet. **Preis und Hersteller** benötigen sicher keine besondere Erläuterung, und damit Ihr wirklich umfassend informiert seid, haben wir alle Noten fein säuberlich für die jeweiligen Systeme aufgeschlüsselt. Logisch, daß dabei dem 64er andere Maßstäbe zugrundeliegen als etwa einem PC mit Super-VGA.

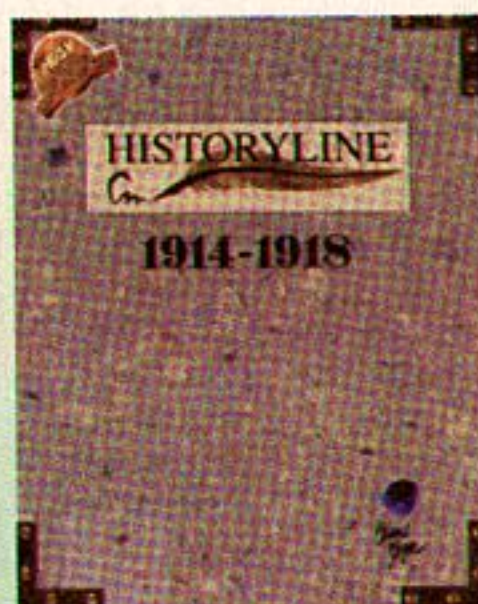
Bleibt nur noch, Euch viel Spaß auf diesem Feldzug quer durch alle Bereiche der Computer-Taktik zu wünschen, von dem Ihr als absolute Strategie-Experten zurückkehren werdet – garantiert!





Battle Team

Nr. 1 Amiga 99,95 DM
Nr. 2 IBM-PC 109,95 DM



Historyline 1914-1918

Nr. 3 Amiga 99,95 DM
Nr. 4 IBM-PC 99,95 DM
Nr. 5 CD-ROM 89,95 DM



Battle Isle Data Disk 1

Nr. 6 Amiga 59,95 DM
Nr. 7 IBM-PC 69,95 DM



Battle Isle Data Disk 2

Nr. 8 Amiga 59,95 DM
Nr. 9 IBM-PC 69,95 DM

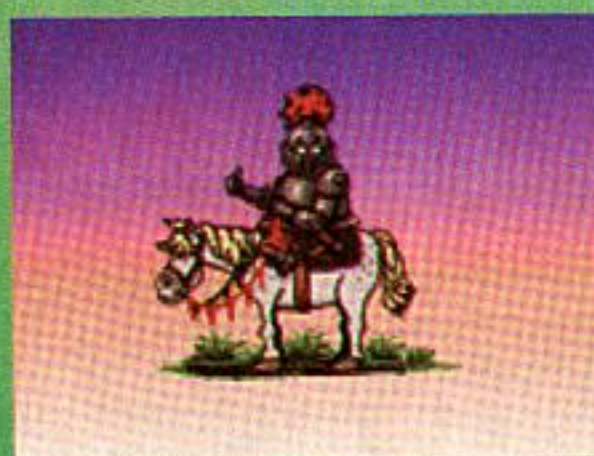
"Die Blue Byte Strategen"

Battle Isle II

Erstauflage
inkl. Roman mit
250 Seiten



Die Siedler



Erhältlich ab:

Amiga Okt. 1993
MS-DOS PC Dez. 1993

Erhältlich ab:

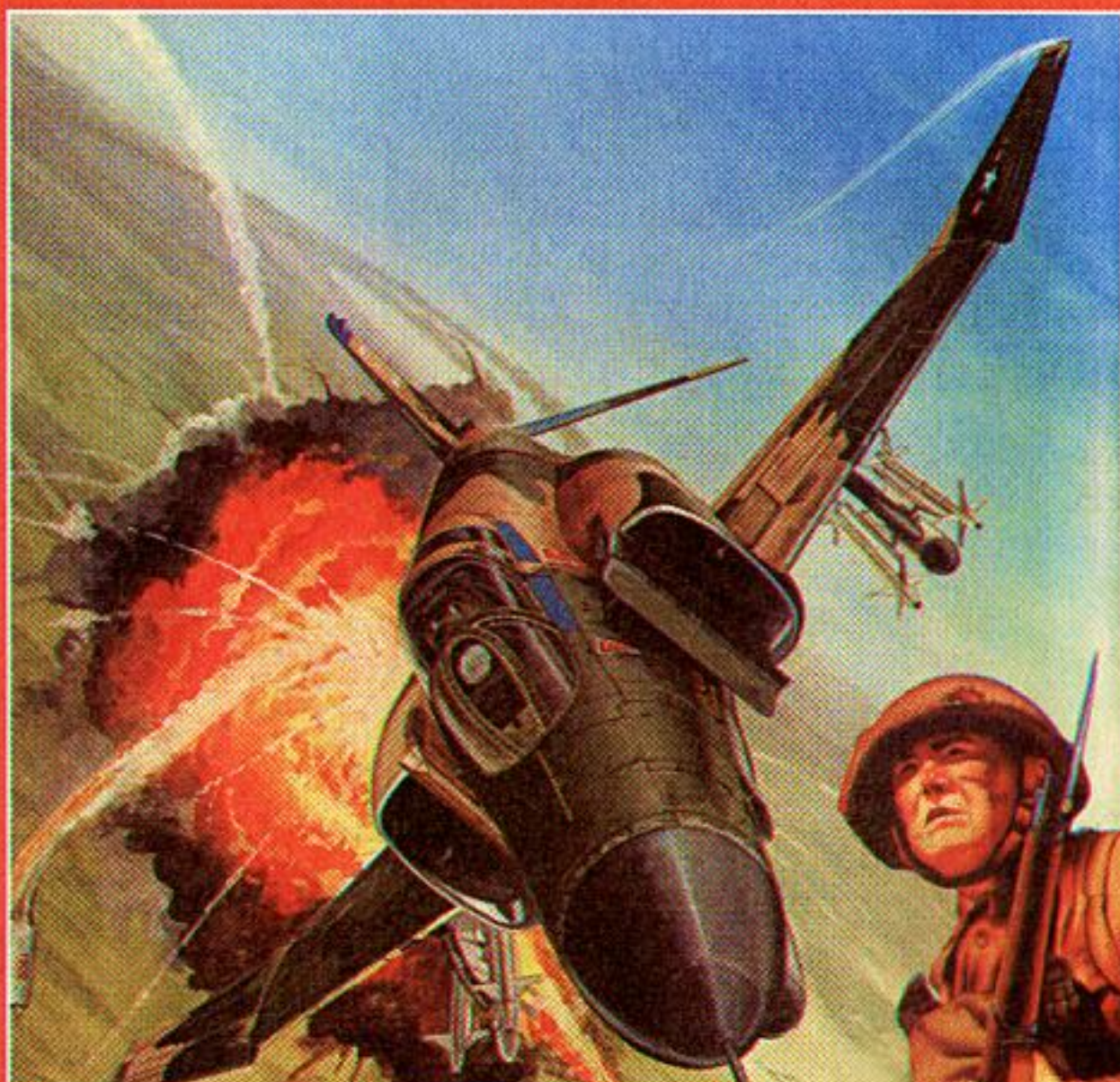
MS-DOS PC Dez. 1993
Amiga Febr. 1994

Blue Byte Software, Aldienstraße 62, 45473 Mülheim, Fax: 0208/472782

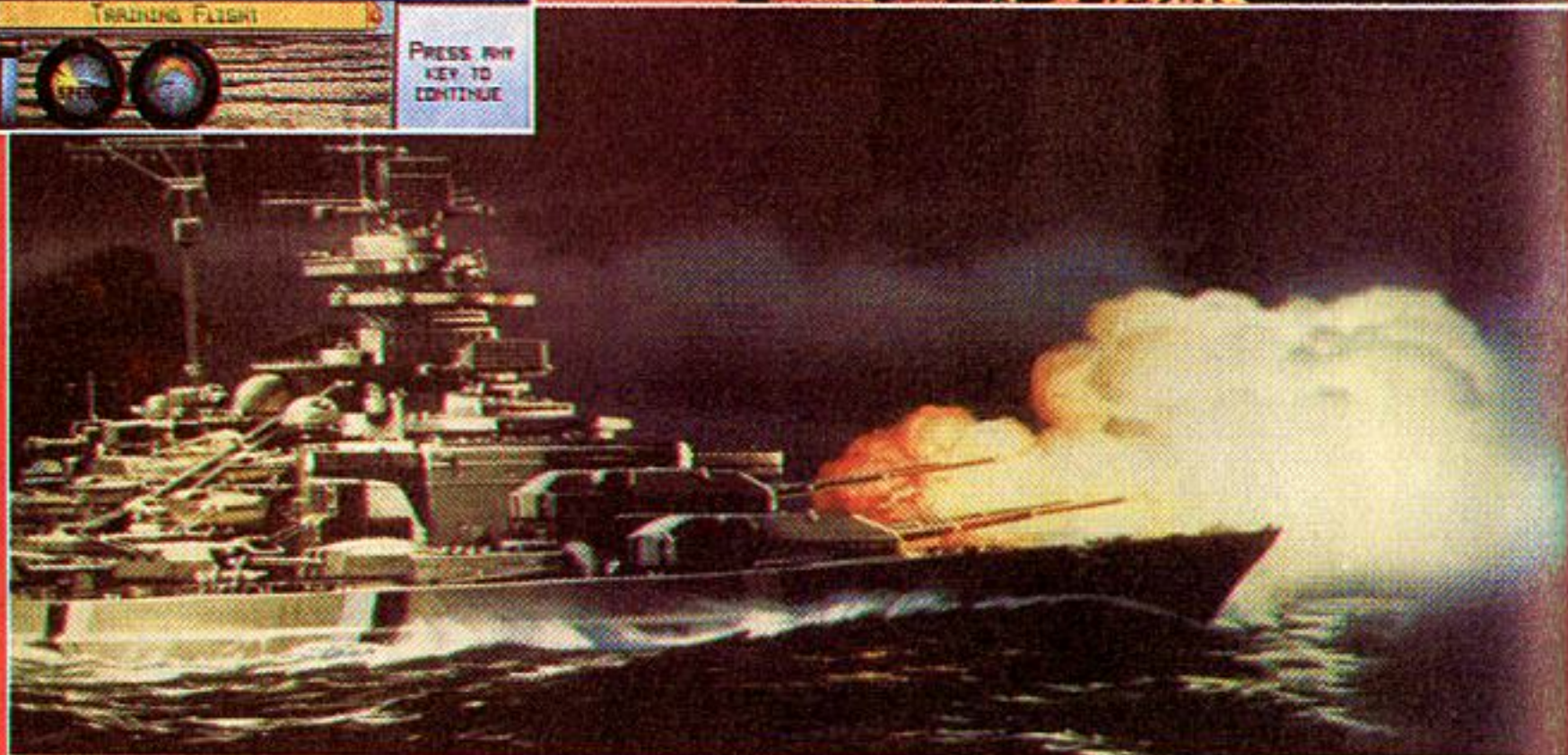
Bestell-Coupon ausfüllen und per Post oder Fax an Blue Byte
Ich bestelle per Nachnahme zzgl. Versandkosten
senden:
Datum, rechtsgültige Unterschrift
Adresse nicht vergessen!

Nr.:

SCHLACHTEN



Mit welcher Rubrik sollten wir dieses Sonderheft eröffnen, wenn nicht mit den sogenannten Konfliktsimulationen? Konflikt meint hier nichts anderes als Krieg, und der Krieg am Monitor kann getrost als Vater aller Computerstrategie bezeichnet werden – zumal Krieg ja der Vater aller Strategie überhaupt ist. Denn je größer die Auseinandersetzung, desto wichtiger der (Schlacht-) Plan, den man sich tunlichst schon im Vorfeld für den Ernstfall zu rechtlegen sollte. Aus solchen Überlegungen entstanden etwa die berühmten Sandkästen der Römer, in denen sie ganze Flotten und Heerschaaren en miniature aufeinanderhetzten. Derlei Ge-



N & KRIEGE

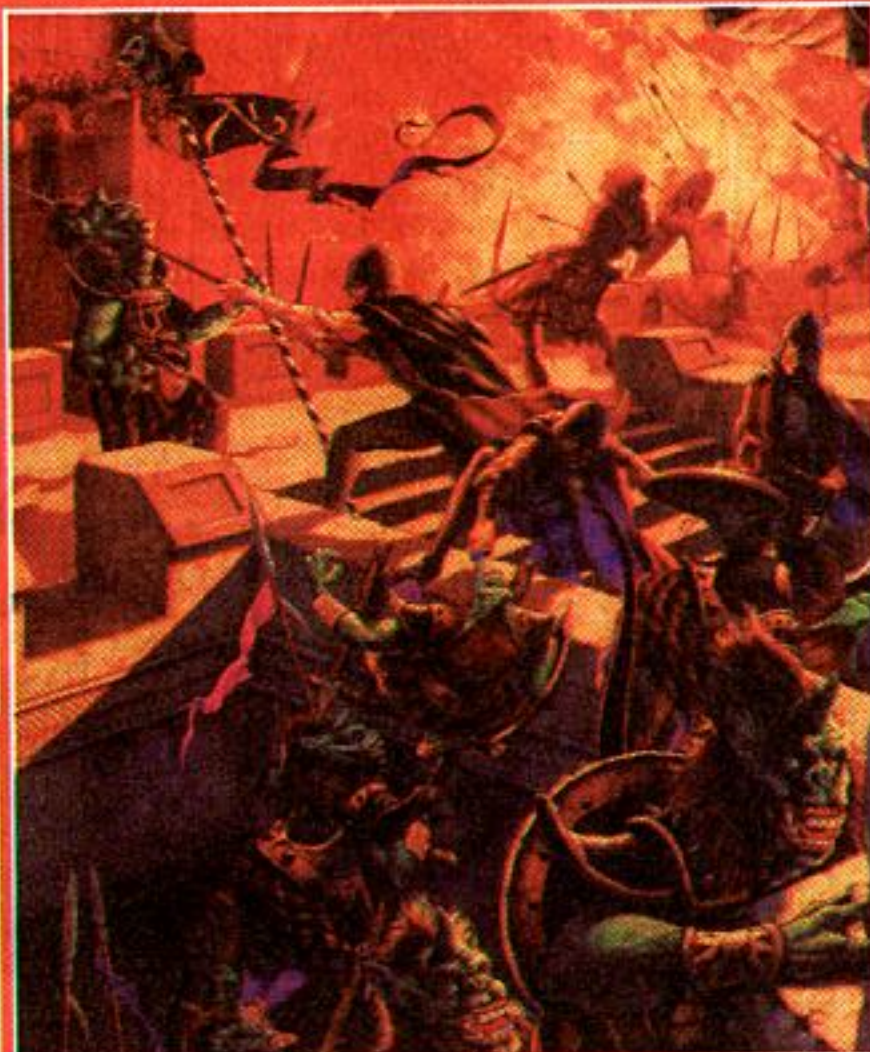
dankengänge gebaren bei den Persern ein Spiel namens Schach und damit eine der ersten „Kosims“ zur Privatbelustigung... So nimmt es nicht wunder, daß seit den späten 50er Jahren unseres Jahrhunderts allerlei Kriege auf den Wohnzimmertischen ausgetragen wurden, man denke etwa an „Tactics“ oder Parkers auch heute noch beliebtes (und mehrmals, wenn auch meist eher schlecht denn recht verソフトetes) „Risiko“. 20 bis 25 Jahre später waren strategische Tabletops aus den Händlerregalen bereits nicht mehr wegzudenken, die bekanntesten wie „Battle-tech“ oder „Red Storm Rising“ fanden später natürlich auch ihren Weg zum Computer. Doch in der digitalen Steinzeit der 8-Bit-Rechner beherrschten zunächst noch andere Strategicals das Feld, man hatte schließlich gerade erst entdeckt, daß diese Geräte den Wohnzimmer-Generälen eine völlig neue taktische Dimension eröffnen!

Und so vergnügte sich das Computer-Militär halt lange Zeit am 64er, Atari XL oder Sinclair mit Games wie „Colonial Conquest“ oder „Combat Leader“, während Mark Baldwin mit seinem legendären „Empire“ den Grundstein für Aussehen und Spielablauf moderner Konfliktsimulationen legte. Das Programm hat

es bis in die jüngste Vergangenheit hinein zu immer neuen Auflagen gebracht, weshalb wir uns einer Würdigung auf den folgenden Seiten nicht entziehen konnten. Die meisten hier vorgestellten Games sind freilich wesentlich jüngeren Datums, als Beispiele mögen „No Greater Glory“, „The Perfect General“, „Battle Isle“ samt „Historyline“ oder die beiden Dan Bunten-Spiele „Command HQ“ bzw. „Global Conquest“ gelten.

Auch sind viele Spieldesigner mittlerweile einen Schritt weiter gegangen und haben ihre Militär-Strategie mit historischen, wirtschaftlichen, politischen oder gar Comic-Elementen (wer erinnert sich nicht an den leider längst vergriffenen Infogrames-Hit „North & South“?) angereichert. Nicht ganz umsonst zählen z.B. Bullfrogs Geniestreiche „Populous“ und „Powermonger“ zu den erfolgreichsten Computergames aller Zeiten. Und es ist auch bestimmt kein Zufall, daß „Dune 2“ oder „Hannibal“ in Zukunft und Vergangenheit zivile Spielelemente gekonnt mit kriegerischen verknüpfen, während etwa „Burning Steel“ Berührungspunkte mit den technischen Simulationen aufweist. Auch an eher actionorientierte Strategen wurde gedacht, wie besonders „The

Ancient Art of War in the Skies“ oder „Siege“ beweisen. Last not least schließt sich mit Brettspiel-Umsetzungen wie „Space Crusade“ (das gleichnamige MB-Game ist besonders in England sehr populär) wieder der Kreis. Doch anders als in bisherigen Sonderheften oder selbst den folgenden Rubriken hat sich eine ganze Reihe von Softwareschmieden auf den Bereich Schlachten & Kriege spezialisiert, deren Produkte wir unter normalen Umständen nicht gewürdigt hätten – sei es, daß sie gar zu spartanisch präsentiert werden, sei es, daß ihr Gameplay auf Dauer doch recht langweilig und trocken erscheint. Die Rede ist natürlich von den berühmt-berüchtigten Sechseck-Programmen, die insbesondere das SSI-Fließband seit Jahren mit schöner Regelmäßigkeit ausspuckt. Bei solchen Spielen weiß man oftmals wirklich kaum, ob hier die vorsintflutliche Grafik dem dürftigen Spielwitz hinterherschleicht oder vielleicht die haarsträubende Steuerung den ohrenerschütternden Special Effects... Dennoch wird man diesen „Waben-Sandkästen“ mit einem pauschalen „Igitt!“ oder gar der simplen Totschweigetaktilik nicht gerecht, denn sie haben einen kleinen, aber überzeugten Anhängerkreis von begeisterten Hobby-Strategen gefunden, die nichts lieber tun, als im Dschungel von Menüs zu wühlen und längst versunkene Gefechte neu zu beleben. Daher konnten und wollten wir das Schaffen von Herstellern wie SSI, SSG, Koei, Impressions oder selbst Dr. Peter Turcan nicht gänzlich übergehen – trotz aller formalen Schwächen stellen ihre Fabrikate doch das Unterfutter für das gesamte Genre. Die Sechseck-Front wird unsererseits also flächendeckend gewürdigt, allerdings in kompakter Form und mit entsprechender Bewertung. Die Hardcore-Fans unter Euch mögen es uns nachsehen, aber letzten Endes ist dieses Heft halt für die spielerische Allgemeinheit gedacht. So, damit wollen wir die Einsatzbesprechung beschließen und Euch zu Euren Einheiten entlassen – möge der Bessere siegen! (jn)



Die Wabenkrieger



CONFLICT: KOREA

Als Nachfolger des ein Jahr älteren „Conflict: Middle East“ bietet der Ende 1992 erschienene Korea-Krieg wenig spielerische Unterschiede zum Vorläufer. Drei Szenarien aus der Anfangsphase der historischen Auseinandersetzung um die asiatische Halbinsel stehen einem hypothetischen Schlacht-

Nordkoreaner. Und wie ebenfalls gewohnt, beschränkt sich das staubtrockene Gameplay auf rundenweises, gerade noch leidlich zu handhabendes Armeeschieben von einem Wabenfeld auf das nächste.

Conflict: Korea (VGA)



feld von anno 1995 gegenüber, wobei der Gewinner in den „echten“ Sandkästen per Vergleich mit den geschichtlichen Kriegsverläufen ermittelt wird. Das Game zeichnet sich durch Unmengen von leicht zugänglichen Informationen und Statistiken aus (Pull-down-Menü), spannender wird es dadurch aber nicht. Wie gewohnt darf man für beide Seiten kämpfen, in diesem Fall also Amis bzw.

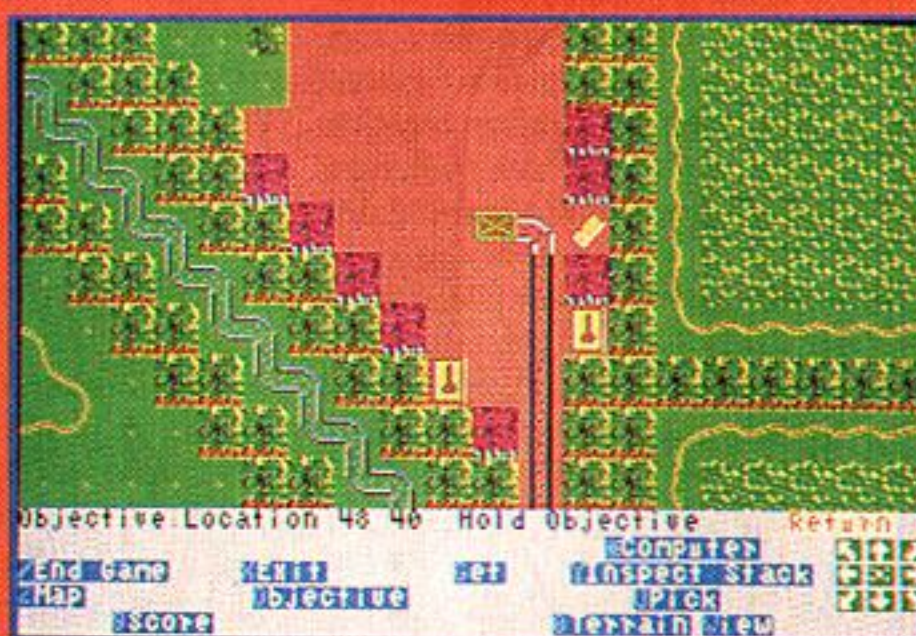
Conflict: Korea
SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	17%	-	-	19%
Sound:	-	-	-	0,5%
Steuerung:	37%	-	-	37%
Motivation:	16%	-	-	16%
Urteil:	18%	-	-	19%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel

Auf den folgenden Seiten werden ja noch eine ganze Reihe weiterer Softwarefirmen in kompakter Form abgehandelt, doch keine bereitet uns soviel Kopfzerbrechen wie die Strategieabteilung von SSI!

TYPHOON OF STEEL



Typhoon of Steel (Amiga)

Der Zweite Weltkrieg in Asien, Europa und dem pazifischen Raum wird wie sein koreanischer Kollege im Point & Klick-Betrieb mit der Maus gesteuert, allerdings unter Zuhilfenahme einer Menüleiste am unteren Screenrand. Auch setzt sich die Karte hier zur Abwechslung mal nicht aus Sechsecken, sondern aus Quadraten zusammen, und man kann im Kampagnen-Modus gleich den ganzen Krieg durchspielen – aber das waren im Grunde auch schon alle wesentlichen Unterschiede. Nein, nicht ganz: Wenn nämlich der Compi hier seine eigenen Züge berechnet, darf der General locker mal den Wochenend-

Einkauf erledigen! Von derlei Geduldsproben abgesehen, geriet das Handling zwar gewöhnungsbedürftig, aber letzten Endes doch erträglich. Dennoch hat die Konflikt-Reihe im direkten Vergleich wohl die Nase vorn.

Typhoon of Steel
SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	10%	-	-	10%
Sound:	7%	-	-	6%
Steuerung:	45%	-	-	45%
Motivation:	15%	-	-	15%
Urteil:	18%	-	-	18%
Preis (DM)	Restbestände	-	-	Restbestände

Für Geübte

iege von SSI

Immerhin hat die Company in ihrer mittlerweile vierzehnjährigen Geschichte Games wie Sand am Meer produziert, allerdings rollte auch viel Massenware vom firmeneigenen Fließband. In den letzten Jahren versuchte SSI aber immer wieder (und durchaus nicht erfolglos), sich vom Image des Henry Ford der Computerstrategie zu lösen; nach und nach entstanden so allerlei ansprechende Unikate wie etwa „No Greater Glory“, „Burning Steel“ oder „Pacific War“. Einige davon werden wir gesondert würdigen, diese Seiten sind jedoch für die typische SSI-Kost reserviert: Metzel-Waben. Dennoch haben wir uns auf möglichst junge Beispiele beschränkt, weil sich die reinen Sechseck-Games hierzulande meist einer gewissen Kurzlebigkeit erfreuen – ist der loyale, aber verhältnismäßig kleine Kundenstamm erst einmal versorgt, verschwinden die Titel recht schnell wieder aus den Katalogen und führen fortan ein Schattendasein als Restposten...

WARGAME CONSTRUCTION SET



Wargame Construction Set (Amiga)

Auf eine verhältnismäßig umfangreiche Familiengeschichte kann dieser Multifunktions-Sandkasten zurückblicken: In den Jahren 87 bis 89 erschien die Bastelei nämlich zunächst für den 64er, den ST und die MS-DOS, nur um unberechtigt bald wieder im Nebel der Geschichte zu versinken – einzig der Amiga-Nachzügler aus dem Frühjahr 1991 könnte vielleicht noch hie und da ein Händlerregal zieren. Und das ist nicht etwa deshalb schade, weil dieses Game aufgrund seiner Präsentation oder seines Spielings zu den besse-

ren SSI-Strategicals zählen würde – beides ist dem Stahl-Taifun nachempfunden und nur unwesentlich schöner als dort gelungen. Nein, das Teil bietet nun mal schier unendliche Schlachtfeld-Variationen!

CLASH OF STEEL



Clash of Steel (VGA)



Sollte aufgrund des bisher Gelesenen der Eindruck bei Euch entstanden sein, SSI-Waben müßten prinzipiell langweilig, umständlich zu handhaben oder gar beides auf einmal sein, so könnte diese Global-simulation des Zweiten Weltkriegs das Bild zum guten Schluß wieder geraderücken: Sechs zu einer Kampagne kombinierbare Szenarien, in denen übrigens auch wirtschaftliche und politische Aspekte zu berücksichtigen sind, tummeln sich auf den zwar nicht schönen, aber doch ohne Augenschäden ansehbaren Hex-Feldern Europas und Nordafrikas. Der Sound gefällt, ganz firmenuntypisch, ausgesprochen gut, und dank einer sehr ordentlichen Maus-/Menü-

Steuerung kommt man sogar mit den hiesigen Sonderregeln (z.B. für den Partisanenkampf) jederzeit prima klar. Na also, wer sagt es denn – ganz umsonst hat es SSI schließlich nicht zum digitalstrategischen Mythos gebracht... (jn)

Wargame Construction Set SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	26%	-	-	-
Sound:	31%	-	-	-
Steuerung:	49%	-	-	-
Motivation:	43%	-	-	-
Urteil:	37%	-	-	-
Preis (DM)	Restbestände	-	-	-

Für Geübte

Amiga

Clash of Steel gibt es vorläufig nur auf der MS-DOS, und bei Typhoon of Steel ist Vorsicht geboten: Das Programm ist nicht ganz absturzsicher!

ST

Hier war nur der Baukasten erhältlich, doch ist das lange her und fast schon vergessen.

C64

Wer den stählernen Wirbelwind oder das Bastelset sucht, wird höchstens noch in Antiquitätensläden fündig...

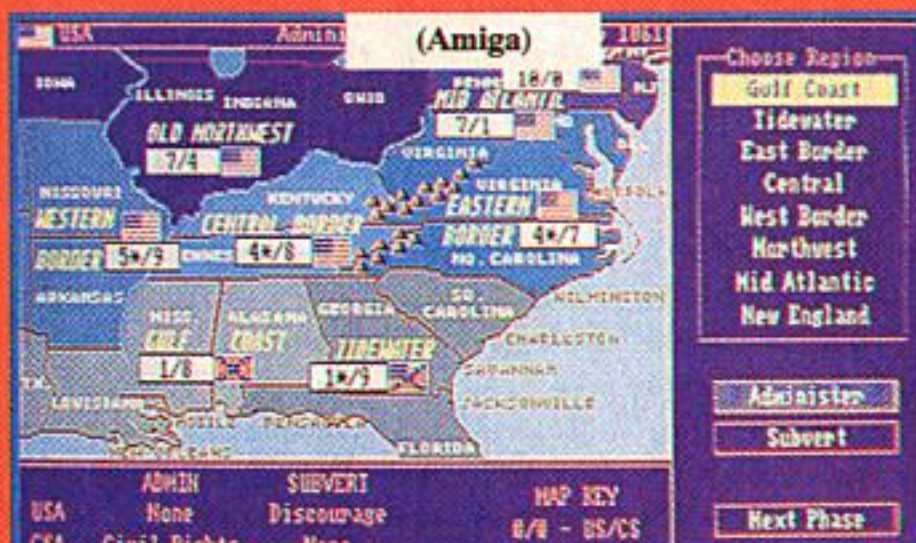
PC

Der Korea-Krieg benötigt 640 KB, während der Taifun mit 512 KB auskommt und die Stahl-Strategie gar einen 386er mit 2 MB RAM erfordert.

Clash of Steel SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	29%
Sound:	-	-	-	70%
Steuerung:	-	-	-	72%
Motivation:	-	-	-	74%
Urteil:	-	-	-	68%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel: 5 Stufen



Wie auf den vorangegangenen Seiten nachzulesen, sprangen die SSI-Armeen lange Zeit ebenso staubtrocken wie zuverlässig im Sechseck – doch dann hielt plötzlich Kreativität im Sandkasten Einzug...



Und siehe da, trotz oder wegen grundsätzlicher Änderungen im Konzept geriet diese Versoftung des amerikanischen Bürgerkriegs am PC zu einem gut spielbaren Programm. Die Ende 92 nachgeschobene Amiga-Version schlug sich genauso wacker, jedenfalls soweit ihr Besitzer über Harddisk oder mehr als 1 MB verfügte, da ihm sonst das ewige Nachladen den Spaß verdarb. Apropos Spaß:

Die erste Überraschung erwartet den Spieler gleich zu Beginn, wo er sich als Chef der Blau- bzw. Grauröcke aus einem Dutzend Politiker eine vernünftige Regierung zusammenstellen darf! Ja, selbst die wirtschaftlichen Aspekte kommen nicht zu kurz, hängt doch der Sieg im Krieg unter anderem an Steuereinnahmen oder Infrastruktur, wobei vor allem das Eisenbahnnetz wichtig ist. Daneben sollte man mit dem europäischen Ausland gute Beziehungen pflegen und die Bevölkerung der digitalen Gegenseite aufhetzen. Erst am Schluß der stets vier Monate umfassenden Runden werden dann auf einer zoombaren Karte (ohne Sechsecke!) die eigentlichen Feldzüge geplant

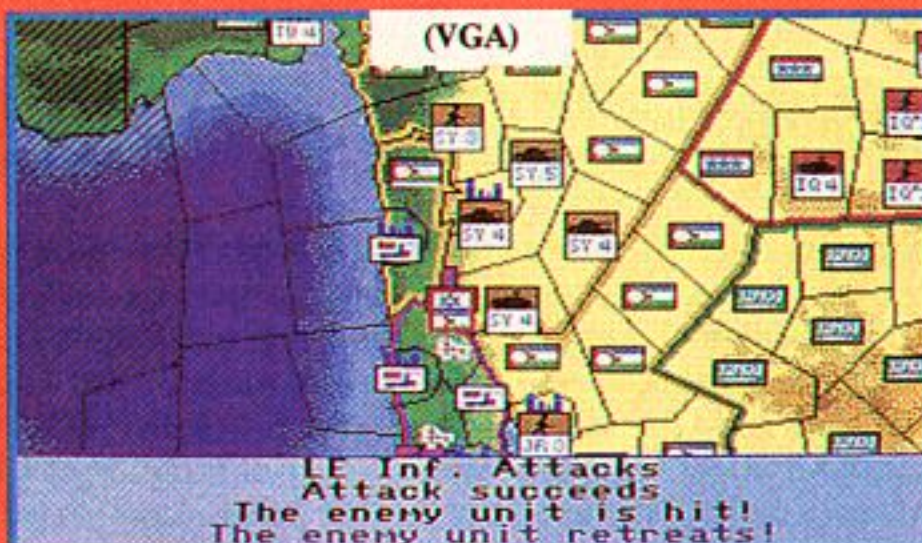
und ausgeführt. Mehr noch, wenngleich der militärische Sieg natürlich das Ziel allen Strebens ist, kann man auch Frieden schließen oder durch eine Wahlniederlage abserviert werden.

Die Optik ist freilich auch hier eher zweckdienlich geraten, der PC-Piepser-Sound klingt nachgerade gräßlich (der Amiga bleibt gleich ganz stumm), doch über die durchdachte Maussteuerung wird sich gewiß niemand beschweren. Schade also, daß insbesondere die PC-Glory nur noch schwer erhältlich ist – wer ein Exemplar auftut, darf unbesorgt zugreifen. (jn)

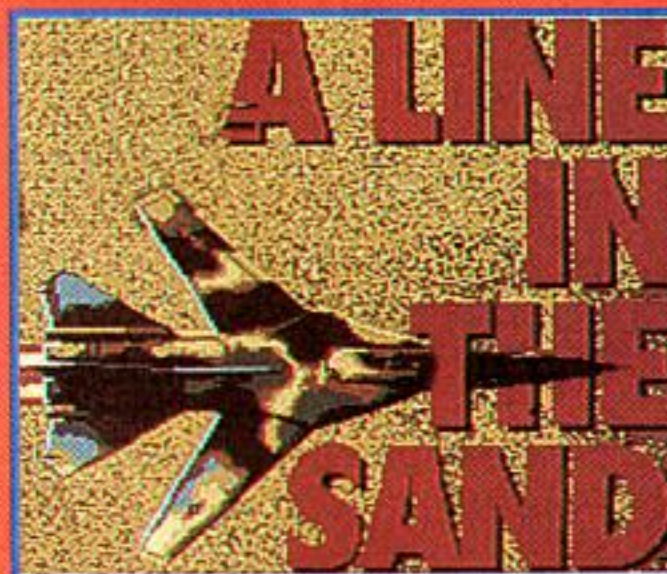
No greater Glory SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	-	-	34%
Sound:	-	-	-	11%
Steuerung:	71%	-	-	70%
Motivation:	66%	-	-	66%
Urteil:	62%	-	-	62%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel: 5 Stufen



Eine Golfkriegs-Versoftung? Heikle Sache! So ganz wohl schien sich selbst SSI dabei nicht zu fühlen, warum sonst wäre ihre Digitalversion eines TSR-Brettspiels hierzulande nur via Direktimport erhältlich?



Und selbst diese Quelle tröpfelt mittlerweile nur noch spärlich, weshalb sich Genrefans mit dem Zuschlagen beeilen sollten – abgesehen vom nicht ganz geschmackssicher gewählten Thema ist das Spiel nämlich gar nicht übel. Das fängt schon mal damit an, daß insgesamt sechs Szenarien zur Verfügung stehen, bei denen „Endgegner“ Saddam Hussein zwar stets mitmisch, jedoch keineswegs immer im Zentrum der Ereignisse steht. Statt dessen umfassen die komplexeren Sandkästen den ganzen Nahen und Mittleren Osten, erlauben bis zu sechs menschlichen bzw. digitalen Parteien das Mitspielen und erfordern gelegentlich sogar diplomatisches Geschick!

Hinzu kommen noch die durchaus eigenständigen, teils vom Zufall ausgewählten Kriegsziele der diversen Kombattanten, und auch die neuerliche Abkehr von altväterlicher Sechseck-Strategie (ein Blick auf die in Bezirke eingeteilte, fix hin und her scrollende Kar-

te gemahnt vage an den Wohnzimmer-Klassiker „Risiko“) pustet frischen Wind durch verstaubte Genre-Traditionen. Schließlich gefiel uns das handliche und flotte Gameplay ebenfalls, dauert hier doch kein

Szenario länger als 12 Runden; zudem trennt der Rechner sauber zwischen Bewegungsphase und Kampf, dessen Ergebnisse er selbst auswürfelt.

Die schiere VGA-Optik ist indessen nach wie vor kaum bezaubernd, jedoch für eine Konfliktsimulation gerade noch akzeptabel. Der Sound beschränkt sich abgesehen vom strammen Titelmarsch auf ein paar Pings, und die Maus kennt keinerlei Befehlsverweigerung. Wenn nur das Thema nicht wäre... (jn)

A Line in the Sand SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	29%
Sound:	-	-	-	30%
Steuerung:	-	-	-	71%
Motivation:	-	-	-	68%
Urteil:	-	-	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Variabel

AMIGA-PD- & Low-Cost-Software ab DM 6.50

Spiele, Spaß, Spannung
Unterhaltung

- wenn nicht
anders
angegeben
jede Diskette
nur
DM 6.50



**Zu jeder Bestellung
Einsteigerdiskette
mit Anti-Virus-
Programm**

SPARPREIS!

10 Disketten
à 6,50 DM
nach Wahl
zusammen nur
55,- DM!

**Unser
TIP !**

- Tip!**
- ☐ **Europa-Paket**
Das Europaspiel, 'Welcome' (Wörterbuch), Übersetzer und Vokabelprogramm sowie umfangreiche Vokabeldaten in Englisch, Französisch und Italienisch.
Komplettpreis nur 39,00 DM
 - ☐ **Anti-Virus-Sammlung**
Man kann nie vorsichtig genug sein!
Diese Programmsammlung stellt einen umfangreichen Schutz gegen Viren aller Art dar!
Komplettpreis nur 19,- DM

Verandkosten: bei Vorauskass (Scheck, bar) DM 5,-, bei Nachnahme DM 8,-, **Ausland:** bei Vorauskass DM 15,-, bei Nachnahme DM 22,-, Angebot freibleibend, Änderungen und Irrtum vorbehalten.
Mindestbestellwert: DM 13,-

☎ 047 77/83 56 · Fax 047 77/43 5 · BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo – Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

Anwender-, Hilfs- und Lern-Programme

- ☐ A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- ☐ A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- ☐ A03 **Kalkulation** Tabellenkulation DM 10,-
- ☐ A04 **Buchhaltung** ideal für kleine Betriebe
- ☐ A05 **Bücherdatei** Bücherverwaltung
- ☐ A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- ☐ A07 **DSort-Plus** Diskettenverwaltung
- ☐ A08 **GiroMan 4.10 (I)** Kontoverwaltung
- ☐ A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- ☐ A10 **Datei** Universaldatei für fast alle Zwecke
- ☐ A11 **ArtDat** Artikeldatei für Computermagazine
- ☐ A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- ☐ A13 **BrokerAsistent** Depot-Verwaltung
- ☐ A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- ☐ A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- ☐ A16 **Blorythmus** Biorhythmusprogramm
- ☐ A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- ☐ A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- ☐ A19 **Statistik** Statistische Auswertungen DM 10,-
- ☐ A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- ☐ A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen DM 10,-
- ☐ A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- ☐ A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- ☐ A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- ☐ H01 **Power Packer 2.3** Datenkomprimierer
- ☐ H03 **CopyDisk** Kopierprogramme
- ☐ H06 **FixDisk** Diskettenretter DM 10,-
- ☐ H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- ☐ G01 **MountainCAD 2-D-CAD-Programm**
- ☐ G04 **Da Vinci** professionelle Malprogramm
- ☐ G05 **Graffiti** umfangreiches Malprogramm
- ☐ G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (I)
- ☐ M01 **Wizard of Sound** Musikeditor DM 10,-
- ☐ M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- ☐ M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- ☐ L01 **Vokabeltrainer** verschiedene Programme
- ☐ L02 **Mathematik** verschiedene Programme
- ☐ L03 **Maschinenschreiben** Kursus
- ☐ L04 **Chronik '91** Jahrbuch 1991 DM 10,-

☒ **JA!** Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA!
(Nummer genügt)

☐ **Anti-Virus-Sammlung**

Absender:

☐ Vorauskasse
(Bar, Scheck)

Die Strategic Studies Group

Warum in die Nähe schweifen, wenn das Gute liegt so fern? Und fern liegt bei der australischen Company SSG nicht nur die Heimat, sondern oft genug tatsächlich auch das „Gute“...

Andererseits haben die alteingesessenen Austral-Strategen auch schon ein paar durchaus spielbare Wabenschlachten geschlagen und vom Land der Känguruhs über den großen Teich in unsere alpinen Gefilde verschickt. Und so gebietet es hier nicht nur der Drang zur Vollständigkeit, ihr Schaffen kurz anhand von drei ausgewählten Beispielen vorzustellen.

HALLS OF MONTEZUMA

Am 64er wurde dieser Streifzug durch diverse amerikanische Klein- und Großkriege bereits anno 1988 veröffentlicht, das Licht der Amiga-Monitore erblickte er erst drei Winter später. Laut Hersteller hat es übrigens auch mal eine PC-Version gegeben, die hierzulande jedoch anscheinend nur sehr vereinzelt auftauchte. Schade, denn die acht zwar eigenwillig, aber recht einleuchtend per Maus zu steuernden Hexagon-Schlachten gefielen auf den Commo-Rechnern gar nicht so übel, zumal Sieg oder Niederlage anhand der jeweils erreichten Victory-Points stets gut nachvollziehbar waren.

CARRIERS AT WAR

Bis 1984 reicht gar das Copyright für die längst verschollene Brotkasten-Version dieser sechs Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg zurück. Am PC sind sie freilich erst seit den frühen 90ern zu haben, doch befehligt man auch hier amerikanische oder japanische Flugzeugträger – wobei vielfältigste Optionen (selbst U-Boote stehen zur Verfügung) zum jeweils festgelegten Ziel führen. Hinsichtlich der animierten Nichtwaben-Optik kann man sich kaum beklagen, höchstens darüber, daß diesmal offenbar die Amiga-Version unterwegs über Bord ging.

WARLORDS II

Das bislang überzeugendste SSG-Game ist ganz klar dieses jüngst am PC erschienene, nach dem „Empire“-Prinzip funktionierende Fantasy-Gerangel, von dem vorläufig keine Umsetzungen geplant sind. Mit Elfen-Bataillonen und Zwergen-Kriegern muß man hier gegen bis zu sieben weitere Imperien Stadt um Stadt erobern, um dort neue Verbände zu produzieren. Grafik und Sound gehen in Ordnung, während die beim Vorgänger so ärgerliche Steuerung nun sogar richtig prima funktioniert. Dazu kommen jetzt noch unendlich viele, vom Zufall gezeugte Landkarten – nahezu märchenhaft, diese Märchen-Strategie! (jn)

Halls of Montezuma SSG

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	-	30%	-
Sound:	8%	-	4%	-
Steuerung:	60%	-	60%	-
Motivation:	56%	-	56%	-
Urteil:	49%	-	49%	-
Preis (DM)	89,-	-	nicht mehr erhältl.	-

Für Geübte

Carriers at War SSG

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	59%
Sound:	-	-	-	31%
Steuerung:	-	-	-	60%
Motivation:	-	-	-	64%
Urteil:	-	-	-	61%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Variabel

Warlords II SSG

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	55%
Sound:	-	-	-	69%
Steuerung:	-	-	-	74%
Motivation:	-	-	-	76%
Urteil:	-	-	-	72%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Variabel: 4 Stufen

Amiga Montezuma braucht ein Megabyte und verträgt sich mit Festplatten ebenso wie mit Kick 1.2 – 2.0.

C64 Überzeugende und vor allem ziemlich schnelle Montezuma-Version.

PC Die Carriers benötigen 640 KB RAM, die Warlords zusätzlich wenigstens einen 386 SX.



Halls of Montezuma (Amiga)



Carriers at War (VGA)



Warlords II (SVGA)

Sayonara, Koei

Aus dem Land des Lächelns kommen nicht nur Autos und Videokonsolen – die Japaner haben auch eine richtige Softwarefirma für Computerspiele im Exportprogramm. Noch dazu eine, die auf Strategie abonniert ist!

Zwar scheint die aufgehende Sonne für Koei nicht ganz so hell wie für andere Nippon-Companies, doch konnten ihre frühasiatischen „Komplexicals“ (etwa „Romance of the three Kingdoms“) in den Jahren 89/90 einige Achtungserfolge verbuchen. Ganz im Gegensatz zu ihren Landsleuten aus anderen Branchen vernachlässigten die Koei-Jungs dann aber die Innovation und waren bald als Fließband-Produzenten verrufen. Später sollten zumindest inhaltlich ganz interessante Experimente das Image wieder aufpolieren, sehen wir uns aber zunächst den klassischen Koei-Stil an:

Bandit Kings of Ancient China

Bis zu sieben menschliche oder digitale Heerführer dürfen hier seit 1991 in vier verschiedenen Szenarien um die Macht rangeln. Monat für Monat stehen Aktionen wie wirtschaftlicher Aufbau, Bündnisverhandlungen oder die Eroberung von Nachbarprovinzen auf der Tagesordnung; letzten Endes geht es darum, den überkandidelten Kriegsminister Gao Qui zu besiegen. Kämpfe aller Art werden per Maus (Amiga) bzw. Tastatur (PC) auf wabenmäßigen Extrakarten ausgefochten, während ein Atlas mit 49 chinesischen Präfekturen für die strategische Planung gedacht ist.

Bandit Kings of Ancient China (EGA)

L'Empereur



Optisch wirkt diese „Napoleon-Simulation“ aus dem Frühjahr 92 ganz ähnlich wie die Banditen-Könige im EGA-Look, auch Bedienung und Gameplay erinnern noch sehr stark an frühere Koei-Games – wenn man davon absieht, daß der PC hier auch mit Mäusen zurechtkommt. Ansonsten erzählen die vier Szenarien (1796 bis 1806) aber Episoden aus dem bewegten Leben des kleinen großen Korsen, wobei es in der Natur der Sache liegt, daß immer nur ein Spieler in des Kaisers alte Kleider schlüpfen kann.

Uncharted Waters

Nahezu zeitgleich mit Nappi erschien diese Mixtur aus „Pirates!“ und „Elite“: Als portugiesischer Seehändler des 16. Jahrhunderts soll man sich innerhalb von 20 Jahren zum Duke befördern lassen und die Prinzessin heiraten. Die ungetrübten Wässerchen sind zwar ebenfalls maustauglich, doch ist zumindest auf See dringendst zum Keyboard zu raten. Hauptsächlich beschäftigt man sich hier mit Schachern und nochmals Schachern, aber auch die Wadenkr..., äh, Wadenkämpfe fehlen nicht. Kein Hammer, aber das bisher originellste Japan-Strategical. (jn)

Uncharted Waters (EGA)

Bandit Kings of Ancient China Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	-	-	31%
Sound:	44%	-	-	44%
Steuerung:	66%	-	-	52%
Motivation:	62%	-	-	60%
Urteil:	60%	-	-	55%
Preis (DM)	Restbestände	-	-	Restbestände

Variabel

L'Empereur Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	31%
Sound:	-	-	-	44%
Steuerung:	-	-	-	66%
Motivation:	-	-	-	62%
Urteil:	-	-	-	60%
Preis (DM)	-	-	-	Restbestände

Für Geübte

Uncharted Waters Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	33%
Sound:	-	-	-	46%
Steuerung:	-	-	-	62%
Motivation:	-	-	-	64%
Urteil:	-	-	-	61%
Preis (DM)	-	-	-	Restbestände

Für Geübte

Amiga

Nappi und die Händler sind reines DOSen-Futter, aber die Banditen treiben auch auf der „Freundin“ ihr Unwesen.

PC

Nur noch vereinzelt werden Koei-Restbestände angeboten, dafür reicht dann auch ein Aldi-286er mit 640 KB.



L'Empereur (EGA)

IMPRESSIONEN VON IMPRESSIONS

Mögen die Strategicals der Impressionisten auch gewiß nicht jedermanns Sache sein, so konnte sich das relativ kleine Softwarehaus doch am Markt behaupten – und das immerhin schon seit den späten 80ern!

Das ist um so kurioser, als viele der Games von Impressions zumindest hierzulande von Presse und Publikum gleichermaßen geschmäht werden. Na, immerhin findet sich im Sortiment der Strategiespezialisten zumindest gelegentlich mal ein unumstrittenes Highlight – wie zum Beispiel:

CAESAR

Weshalb der zur Jahreswende 92/93 erschienene Imperator zu den Glanzlichtern des Hauses gezählt werden muß, liegt auf der Hand: Es handelt sich dabei um nichts anderes als einen „Sim-City“-Klon in altrömischer Toga! Der Herr von Rom schlägt sich also mit Wasserleitungen, Tempeln und Marktplätzen herum, und anstelle des Maxis-Godzillas fallen hier ab und an aufsässige Barbaren ins Städtchen ein, nur um von den (hoffentlich) kasernierten Legionen wieder vertrieben zu werden. Alles in allem wirklich nicht übel!

COHORT II

Das negative Gegenbeispiel folgt auf dem Fuße, denn schon der Vorgänger dieses antiken Gefechtssimulators konnte in keiner Weise überzeugen – ein Schicksal, das er mit dem Mitte 93 veröffentlichten Nachfolger teilt! Dabei wäre die Grundidee (nämlich barbarische Armeen mit den diversen Militär-Einheiten der Römer niederzuwerfen) gar nicht so verkehrt – wenn der Screen jedoch so unübersichtlich und das Handbuch so mies ist wie hier, dann kann selbst die nach guter Firmentradition vorhandene Koppel-Option (diesmal mit Caesar) den Flop nicht mehr verhindern.

WHEN TWO WORLDS WAR

Auch dieser mit Spannung erwartete und kurz vor Redaktionsschluß auf den Markt geworfene Planetenkrieg entpuppte sich leider weitgehend als Reinfall mit bereits bekannten Schwächen – Unübersichtlichkeit und zweifelhafte Dokumentation. Immerhin wollen wir nicht ausschließen, daß Hardcore-Strategen wegen der vielfältigen Spielmöglichkeiten eine

gewisse Neigung zu dem Game entwickeln. Normalsterbliche verirren sich jedoch allzusehr im Gestrüpp von Panzern, Flugis und Raumschiffen, im Dickicht der vorgegebenen oder selbstgestrickten Missionen sowie im Gewirr der Bergwerke, Farmen und Labors, deren Ansiedlung als wirtschaftliche Kriegsgrundlage unabdingbar ist. Daher muß das Fazit leider mal wieder lauten: Schade um den guten Ansatz! (jn)



Caesar (Amiga)



Cohort II (VGA)



When Two Worlds War (VGA)

Caesar Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	53%	53%	-	53%
Sound:	27%	26%	-	44%
Steuerung:	73%	73%	-	73%
Motivation:	70%	70%	-	71%
Urteil:	64%	64%	-	66%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	99,-

Variabel: 10 Stufen

Cohort II Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	43%	43%	-	39%
Sound:	40%	38%	-	36%
Steuerung:	19%	19%	-	19%
Motivation:	25%	25%	-	25%
Urteil:	29%	29%	-	28%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

When Two Worlds War Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	32%
Sound:	-	-	-	58%
Steuerung:	-	-	-	21%
Motivation:	-	-	-	34%
Urteil:	-	-	-	32%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel

Amiga

Caesar und seine Kohorten benötigen ein Megabyte und akzeptieren Festplatten, When Two Worlds War hat den Redaktionsschluß knapp verfehlt.

ST

Hier sind vorerst nur die zwei Sandalen-Games zu haben; sie weisen kaum Unterschiede zur Amiga-Version auf.

PC

Die beiden Römer benötigen einen 286er, der Weltenkrieg kommt theoretisch sogar mit XTs zurecht; praktisch wäre jedoch wenigstens ein 386er zu empfehlen.

DIE WERKE DES DR. PETER TURCAN

In den Jahren 1989/90 veröffentlichte der Mann jedenfalls einen ganzen Stapel von, na, sagen wir „strategischen Studien“, die alle exakt nach dem gleichen Prinzip funktionierten. Darunter befanden sich auch „Austerlitz“, „Borodino“ und „Waterloo“, welche jüngst von CCS/On-Line unter dem Titel „Napoleonics“ als Compilation neu aufgelegt wurden. Nach dieser Sturm- und Drangzeit blieb es bis zum Frühjahr 93 still um den Doc, doch dann war er wieder voll da: mit seiner eigenen Software-Firma „Turcan Research Systems“ (TRS) sowie der dort vom Stapel gelaufenen Seeschlacht „Dreadnoughts“. Riskieren wir also einen vorsichtigen Blick auf Peters Schlachten zu Wasser und zu Lande ...

NAPOLEONICS – WATERLOO VON AUSTERLITZ BIS BORODINO

Wenn es noch eines Beweises für die These bedurft hätte, daß Dr. Turcans Spiele letzten Endes allesamt vom gleichen Fließband stammen, so liefert ihn die Sammlung frei Haus: Alle drei Titel passen bequem auf eine einzige Disk! Wer sich davon nicht abschrecken läßt, darf z.B. in die Geschehnisse der Schlacht von Austerlitz (1805) eingreifen. Freilich ist das nicht so einfach, denn während die dreidimensionale Schräg-von-oben-Grafik gerade noch hinnehmbar erscheint, ist die Steuerung wirklich nur für beinharte Masochisten geeignet: Buchstabe für Buchstabe muß man seine Befehle in genau festgelegtem Format zusammentippen – eine zwar flexible, aber extrem nervige Methode! Daß der Sound gleich ganz fehlt, ist vermutlich ein Segen, und daß die beiden anderen Napoleone exakt dasselbe in Blaugelb darstellen, wissen wir ja bereits...

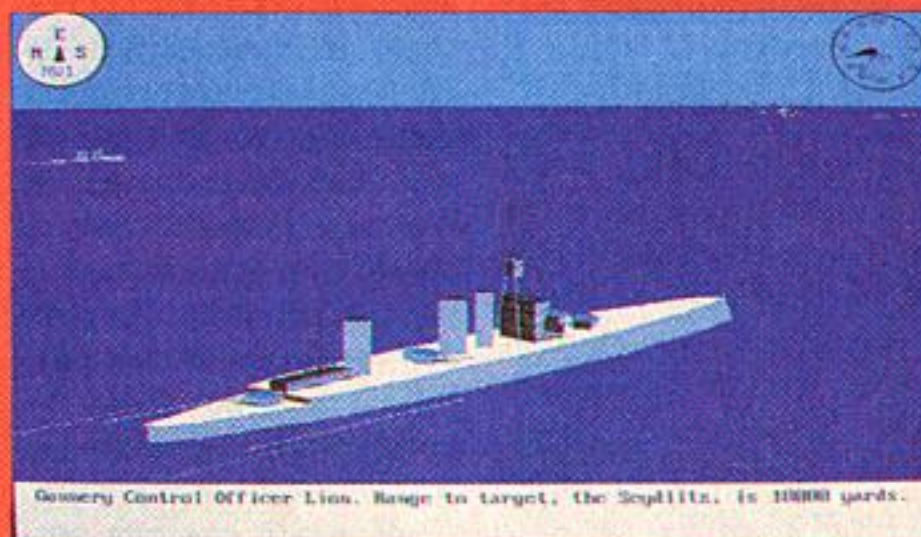
Das Heft wäre nicht komplett ohne das Lebenswerk des besessenen Strategen-Dottores. Und besessen muß er sein – würde er sonst andauernd dasselbe Programm in den verschiedensten Verkleidungen herausbringen?

DREADNOUGHTS

Das aktuelle Schlachtschiff-Drama bietet sieben anwählbare deutsch-britische Szenarien aus dem Ersten Weltkrieg, deren Optik dem Turcan-Ken-

ner schon auf den ersten Blick fatal bekannt vorkommt. Okay, ein bißchen ansehnlicher mag die Schräg-Perspektive diesmal sein, und inzwischen gibt es gar einen erträglichen Titelsound samt FX, aber die wohlgehaßte

Steuerung läßt immer noch alle Haare zu Berge stehen. Und damit können wir unseren Frontbericht getrost beenden – wer einen Turcan kennt, kennt alle, und wer keinen kennt, hat wenig verpaßt. (jn)



Dreadnoughts: Die Greuel des Krieges... (VGA)



Austerlitz oder Aus-der-Witz? (Amiga)



Turcans Waterloo in Waterloo (VGA)

Napoleonics CCS/On-Line

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	21%	21%	-	22%
Sound:	-	-	-	-
Steuerung:	18%	18%	-	19%
Motivation:	21%	21%	-	22%
Urteil:	19%	19%	-	20%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	99,-

Für Experten

Dreadnoughts TRS

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	-	-	30%
Sound:	45%	-	-	-
Steuerung:	18%	-	-	19%
Motivation:	26%	-	-	24%
Urteil:	24%	-	-	22%
Preis (DM)	94,-	-	-	94,-

Für Experten

Amiga Spielt sich oft noch zäher als auf der DOSe.

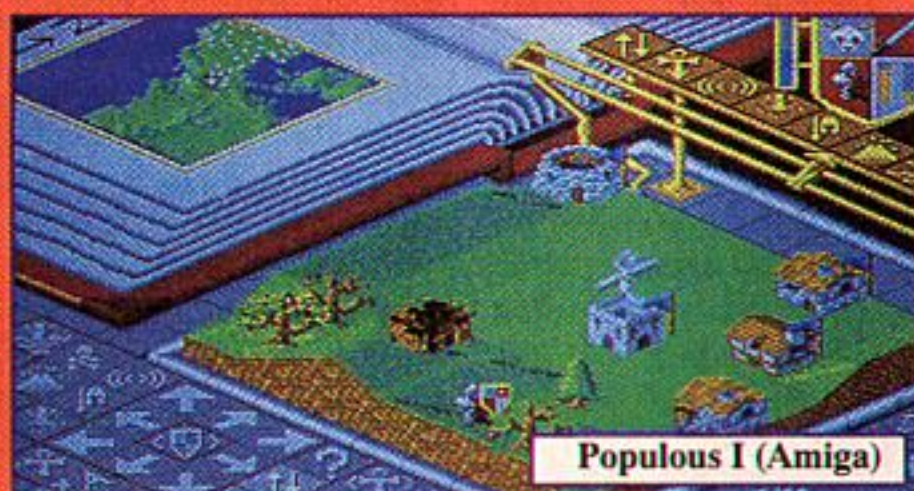
ST Hier ist nur die Sammlung erhältlich.

PC Napoleonics läßt sich noch direkt von Disk spielen, verlangt allerdings ein HD-Laufwerk, Dreadnoughts bietet immerhin SVGA und theoretisch SB-Sound (in der Praxis hört man nix). Allerorten reicht ein 286er.

STRATEGISCHE GÖTTER

Frage: Wo darf man sich heutzutage seine Brötchen schon noch als richtiger Gott verdienen? Antwort: Bei all den Spielen, um die es auf dieser Doppelseite geht!

POPULOUS

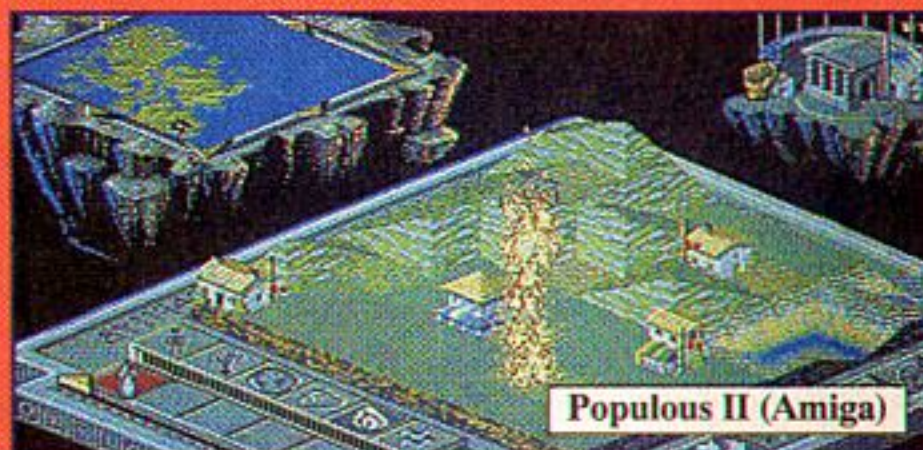


Populous I (Amiga)

POPULOUS I

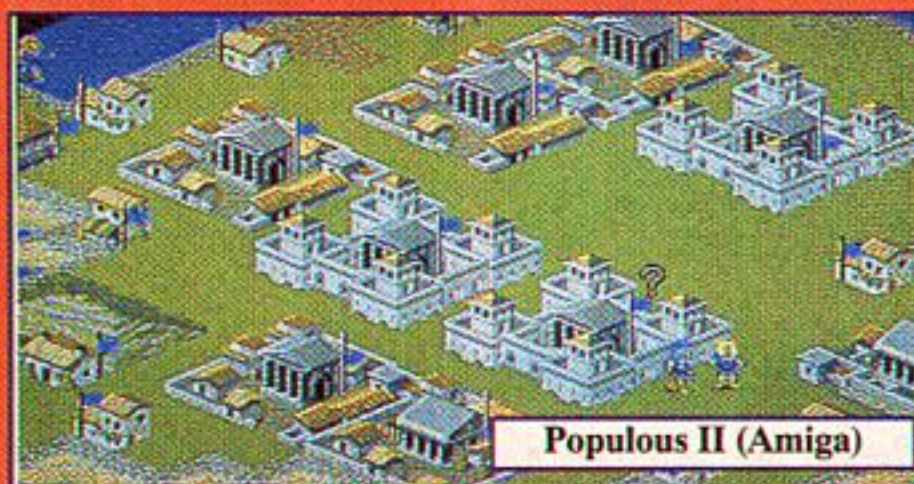
Das Original hat stramme 500 Welten anzubieten und setzt vor allem auf die Vermehrung durch Schaffung von Bauland. Mittels gezielter Mausklicks wird der Boden plattgemacht, das so entstandene Gelände bepflanzt die dankbaren Untertanen anschließend mit Immobilien unterschiedlicher Art und Größe. Mit der Zahl der Anhänger wächst auch der göttliche Mana-Vorrat, der für die Aktionen des Weltenlenkers unentbehrlich ist. Nicht zuletzt betrifft das die acht verschiedenen „Katastrophen“ wie Erdbeben, Flutwellen oder Kreuzritter, mit denen man die feindlichen Populationen überziehen kann. Neben diesem Conquest-Modus gibt es auch einen vornehmlich für Übungszwecke geeigneten Custom-Modus, in dem man sich in aller Ruhe als Landschaftsgärtner austoben darf.

Das verhältnismäßig kleine, aber mit vielen liebevollen Details ausgestattete und in alle Himmelsrichtungen scrollende Betätigungsfeld wird von zahlreichen Icons für die paradiesische Maussteuerung eingerahmt. Die ebenfalls 500 Levels enthaltende Zusatzdisk „The Promised Lands“ ergänzte die vier Landschaftstypen des Ori-



Populous II (Amiga)

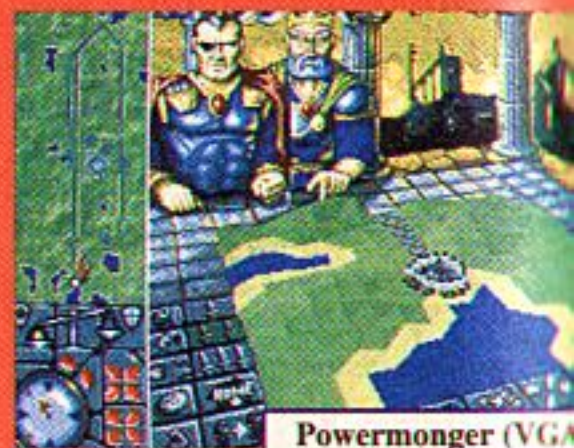
ginalprogramms (Wüste, Schnee...) etwas später um weitere fünf (Wilder Westen, Legoland, Französische Revolution etc.) und ist heute schon im Preis inbegriffen. Daneben existiert ein „World Editor“ für die Erstellung eigener Spielplätze.



Populous II (Amiga)

POPULOUS II

Im Jahre 1992 schlug die Stunde der alten Griechen: In 1.000 grafisch und soundmäßig weiter aufgepeppten, antiken Digi-Welten darf man sich diesmal als Zeus' Sohn mit einem erweiterten Optionsangebot und noch mehr Katastrophen (Feuersbrünste, Wirbelstürme, Seuchen etc.) herum-schlagen. Doch nicht nur Präsentation und Gameplay wurden verbessert, auch die Steuerung hatte man gestrafft und damit übersichtlicher und einfacher gemacht. Nahezu dasselbe in Japanisch gab's dann wenig später bei einer 500 Welten umfassenden Datadisk, die außer vielen Pagoden, Sumoringern und Samurais auch einen neuen Challenge-Modus zum Ausprobieren der Katastrophen vorzuweisen hatte.



Powermonger (VGA)

POWER-MONGER

Zur Verkürzung der Wartezeit auf Teil zwei schob das Bullfrog-Team 1991 dieses noch komplexere, aber eher militaristisch aufgemachte Insel-Eroberungsspiel ein. Durch die beliebig dreh- und zoombare Grafik läßt sich deutlich erkennen, wie Schafe auf die Weide getrieben oder Katapulte gebaut und anschließend aufs Schlachtfeld geschoben werden. Genauso ausgefeilt sind die Möglichkeiten des Spielers, der Handel treiben, Bündnisse schließen, Schiffe und Waffen bauen bzw. erfinden lassen und noch viel, viel mehr tun kann. Letztlich geht es auf den insgesamt 195 Inseln allerdings darum, mindestens die Hälfte der Bevölkerung in seinem Herrschaftsbereich zu versammeln, wobei einem bis zu sechs „Captains“ und ihre Armeen als verlängerter Arm dienen. Auf der Gegenseite stehen bis zu drei Computervölker oder ein (Null-) Modembesitzer. Die Maus-/Iconsteuerung und der Sound sind auch hier wieder rundum gelungen, die grafische Darstellung ist nochmal besser als bei Populous. Ein Jahr darauf erschien die „World War I Edition“ mit 175 neuen Welten und „zeitgemäßen“ Features wie Funkverkehr, Luft- und Panzerschlachten.

Populous I & II
Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75%	75%	-	74%
	85%	85%	-	78%
Sound:	71%	71%	-	70%
	78%	75%	-	74%
Steuerung:	89%	89%	-	86%
	90%	90%	-	87%
Motivation:	82%	82%	-	82%
	87%	87%	-	87%
Urteil:	81%	81%	-	80%
	86%	85%	-	82%
Preis (DM)	39,-	39,-	-	39,-
	99,-	99,-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

Anno 1989 erfand Bullfrog mit Populous das Rezept für eine digitale Götterspeise, dessen wesentliche Bestandteile sich auch bei den Nachahmern wiederfinden: Der Spieler ist der allmächtige Chef einer zunächst noch kleinen, aber sich hurtig vermehrenden Horde von Untertanen und versucht, mit teils recht gewöhnlichen, teils auch geradezu überirdischen Methoden, die digitale oder (per Modem antretende) menschliche Konkurrenz seines Privatvölkchens aus der isometrischen 3D-Welt zu vertreiben...



Powermonger (Amiga)



MEGA lo MANIA

Mirrorsoft brachte 1991 quasi eine Mischung aus Populous und Powermonger heraus: Nacheinander müssen 28 Inseln quer durch alle Kulturepochen erobert werden; das vom Spieler betreute Völkchen vermehrt sich wieder selbständig, erfindet, produziert und kämpft aber nur auf allerhöchsten Befehl. Bei den militärisch ausgetragenen Interessenkonflikten mit den maximal drei Computergegnern hat zumeist die waffentechnisch am weitesten entwickelte Bande die Nase vorn. Die unüberschbar abgekupferte Präsentation beeindruckt durch ihre stimmige Musik und deutsche Sprachausgabe, die sektorenweise umgeschaltete Grafik und die Maus-/Iconsteuerung gehen ebenfalls in Ordnung. Meckern ließe sich lediglich über die geringe Zahl an Inseln und die fehlende Zwei-Spieler-Option.



Auch Gremlin beglückte 1991 die Solo-Strategen mit zehn futuristischen Welten in Iso-3D, die inhaltlich jedoch eher mit dem Städtebauklassiker „Sim City“ verwandt sind. Dementsprechend stehen die wirtschaftlichen und politischen Aspekte stark im Vordergrund, denn die zahlreichen Wünsche der Bevölkerung nach Wohnhäusern, Fabriken, Freizeitanlagen, Krankenhäusern, niedri-

ger Kriminalitätsrate usw. machen fast mehr Arbeit als die Bekämpfung der rechnergesteuerten Aliens.

Trotz der etwas hakeligen Steuerung und dem müden Sound war der komplett deutsche Genremix so erfolgreich, daß für Gremlin kein Weg an der Datadisk „The New Worlds“ mit weiteren zehn Zukunftswelten vorbeiführte. Digi-Götter haben inzwischen also eine reiche Auswahl an isometrischen Schöpfungsgeschichten – wer hier nicht fündig wird, muß schon ein überzeugter Atheist sein... (rf/md)



Mega lo Mania (VGA)



Utopia (Amiga)

Powermonger Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	86%	85%	-	80%
Sound:	84%	80%	-	66%
Steuerung:	90%	90%	-	90%
Motivation:	89%	89%	-	89%
Urteil:	88%	87%	-	85%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Mega lo Mania UBI Soft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	76%	-	74%
Sound:	86%	83%	-	76%
Steuerung:	70%	70%	-	70%
Motivation:	77%	77%	-	77%
Urteil:	75%	74%	-	73%
Preis (DM)	99,-	79,-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

Utopia Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	72%	-	70%
Sound:	56%	58%	-	55%
Steuerung:	68%	68%	-	68%
Motivation:	74%	74%	-	74%
Urteil:	79%	79%	-	79%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

Für Fortgeschrittene

Amiga

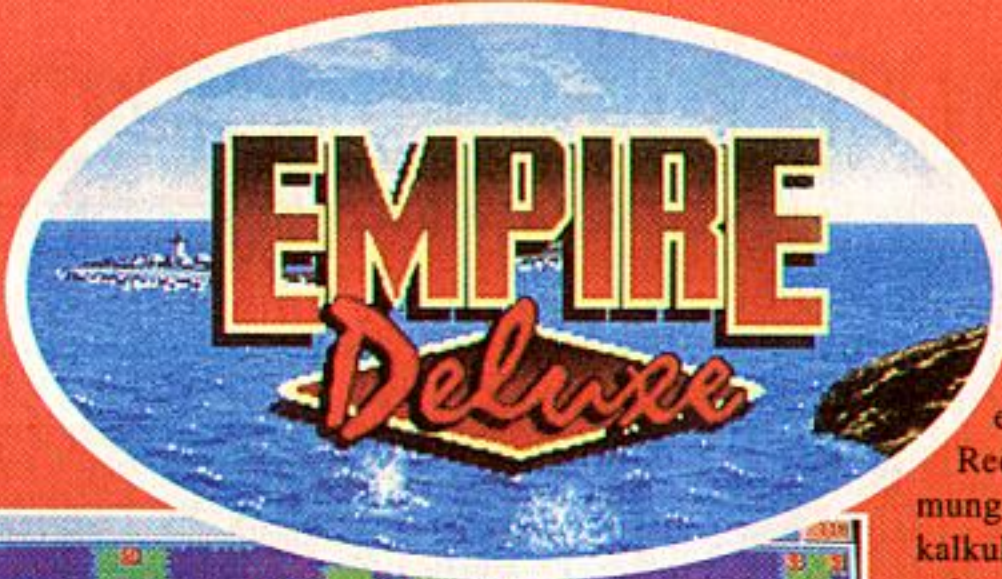
Am 1200er läuft leider bloß Populous II ohne größere Probleme, Mega lo Mania ist nur noch auf einer Compilation zusammen mit dem Actionspiel „First Samurai“ erhältlich.

ST

Bis auf Mega lo Mania kriegt man hier noch alles.

PC

Die Versorgungslage ist günstig, gebraucht wird allüberall zumindest ein 286er.



Seit dem ersten Auftritt anno 78 beglückte das legendäre „Empire“ so ziemlich jedes System zwischen Tiefenbach und Wladiwostok – die luxuriöse Neuauflage beglückt vorläufig allerdings nur DOSen-Strategen.

Der Hersteller heißt nun auch nicht länger Interstel, sondern New World Computing, der futuristische Hintergrund um ein bedrohtes Sternenreich wurde fürs Remake kurzerhand storniert, und last not least hat der Schöpfer Mark Baldwin bei Präsentation und Gameplay die Feile zum schonenden Feinschliff angesetzt. Ansonsten wartet auch hier wieder Taktieren vom Feinsten!

Denn in der Praxis wird nach wie vor ein zufallsgenerierter Inselplanet erobert, der neuerdings aus bis zu 150 x 200 Quadratfeldern bestehen kann und zwei bis sechs Generälen in jeder denkbaren Mensch-/Rechner-Kombination Raum bietet. Aller Anfang ist natürlich schwer, weshalb die Möchtegern-Imperatoren

zunächst nur über eine einzige Stadt verfügen, mit der sie zur Eroberung weiterer Orte Panzer, Flugis, Truppentransporter oder gleich richtige Schlachtschiffe bauen können. Logischerweise dauert's einige Runden, bis insbesondere die dicken Pötte fertig sind, und so mildern sich die drückenden Nach-



schub-Sorgen erst im Laufe der Zeit, wenn mehr Citys und damit mehr Fabriken unter der Fuchtel des großen Schlachtenlenkers stehen. Pro Spielrunde werden die diversen Armeen um eine typusabhängige Felderzahl bewegt, dürfen aber auch bleiben, wo sie sind oder ihren Zug nur teilweise verbrauchen. Kämpfe entwickeln

sich immer dann, wenn man in eine feindliche Einheit (oder Stadt) quasi hineinfährt, wobei der Rechner seiner Bestimmung gemäß das Ergebnis kalkuliert. Aufgrund des eingebauten Zufallsfaktors haben dabei durchaus auch schwächere Bataillone gegen offensichtlich überlegene Gegner eine Chance. Der fas-



zinierendste Aspekt des Programms ist jedoch wie gehabt, daß die gesamte Geo-

so kämpft einmal mehr jeder gegen jeden, und der letzte Überlebende heimst natürlich den großen Lorbeerkranz ein. Lorbeeren haben sich Grafik und Sound indessen auf keinen Fall verdient, wenngleich die verschiedenen Super VGA-Auflösungen der scrollbaren Landkarte immerhin ganz erträglich aussehen und der Sound mit Titeltrack, ein paar FX und

Zwischenjingles noch vertretbar bleibt. Wahrhaft luxuriös kommt hingegen die gut durchdachte Steuerung mittels Maus, Pull-down-Menüs und Keyboard-Shortcuts daher. Und das Wichtigste: Dieses Spiel macht immer noch genauso süchtig wie in den Gründerjahren! (jn)

Empire Deluxe New World Computing

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	31%
Sound:	-	-	-	36%
Steuerung:	-	-	-	75%
Motivation:	-	-	-	88%
Urteil:	-	-	-	80%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Variabel: 3 Stufen

PC

Die gängigen Soundkarten, EMS, XMS, Modem und Netzwerk werden unterstützt, dennoch reicht ein 286er.

Battle Isle & Historyline 1914-1918

Mit ihrer Kampfsinsel gelang der Mülheimer Company der ganz große Durchbruch – kaum ein anderes Strategical wurde weltweit so oft verkauft! Und der inoffizielle Nachfolger konnte den Erfolg fast wiederholen...

Battle Isle



Battle Isle (Amiga)



Battle Isle (VGA)

Das Gameplay ist ohne jeden Zweifel vom PC Engine-Klassiker „Nectaris“ inspiriert: In einer aus der Vogelperspektive gezeigten, rein fiktiven Wabenlandschaft stehen sich zwei Armeen gegenüber. Für den Ein- und den Zwei-Spieler-Modus existieren jeweils 16 Szenarien, in denen man ent-

weder das Hauptquartier seines Gegners erobern oder dessen sämtliche Einheiten zerstören muß. Zur Vermeidung von Wartezeiten ist der Screen zweigeteilt, damit die beiden Heerführer gleichzeitig agieren können: Während der eine seine Truppen verschiebt, verteilt der andere die Angriffsbefehle; sobald beide fertig sind, wird der Modus getauscht. Zum Schluß sieht man dann den Erfolg bzw. Mißerfolg der jeweiligen Attacken in einer spartanisch gemachten Animationssequenz.

Die für Strategieverhältnisse sehr schöne Präsentation, die genial einfache Stick-Steuerung und nicht zuletzt der spannende Spielverlauf fanden weltweit soviel Anklang, daß die Blau-weißer flugs noch zwei Datadisks mit je 32 neuen Schlachtfeldern nachschoben. Diese sind auf anderen Terrains (Wüste, Eis, Mond) angesiedelt, im übrigen änderte sich dabei jedoch so gut wie nichts.

Historyline 1914-1918

Statt des sehnlichst erwarteten „Battle Isle II“, das voraussichtlich zum Jahreswechsel 93/94 erscheint und außer komplett neuen Einheiten auch 3D-Grafiken enthalten soll, brachte Blue Byte Ende 1992 dieses Game heraus. Beim Spielprinzip wollte man aus verständlichen Gründen nicht vom bewährten Erfolgsrezept der Schlachtinsel abweichen, so daß sich die Unterschiede mehr oder weniger in der historischen Verpackung erschöpfen. Dazu gehören allerdings nicht nur deutlich aufgepeppten Landschaftsgrafiken, aufwendig animierte (und abschaltbare) Kampfsequenzen

sowie nostalgisch braun getönte Zwischenbilder: Damit die Datumsangabe im Titel auch ihre Berechtigung hat, folgt das Geschehen dem realen geschichtlichen Ablauf des Ersten Weltkriegs. Konkret bedeutet das zum Beispiel, daß auf den 24 Solo- und 12 Duo-Schlachtfeldern erst im Jahre 1916 Panzer auftauchen, so wie hier ganz allgemein bei den beteiligten Einheiten das originale Doppeldecker- und Pioniertruppen-Kriegsmaterial Verwendung fand. Und so wurde aus Historyline zwar kein grundlegend neues Spiel – aber ebenfalls ein sehr, sehr gutes! (md)



Historyline (VGA)

Historyline 1914-1918

Blue Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	-	-	77%
Sound:	75%	-	-	75%
Steuerung:	85%	-	-	85%
Motivation:	88%	-	-	88%
Urteil:	85%	-	-	85%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Amiga

Historyline schreitet nach 1 MB Speicher, eine Harddisk ist bei beiden Spielen nicht verkehrt.

PC

Auch wenn die Games prinzipiell auf jedem AT laufen, läßt sich ein gewisser Zusammenhang von Wartezeit und MHz kaum leugnen...



Battle Isle (Amiga)



Historyline (Amiga)

Battle Isle Blue Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	-	-	73%
Sound:	74%	-	-	68%
Steuerung:	85%	-	-	85%
Motivation:	88%	-	-	88%
Urteil:	84%	-	-	83%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Historyline (VGA)



DUNE II SPACE CRUSADE

Mit dem vorangegangenen SF-Mix aus Adventure und Strategie hat dieser Wirtschaftskrieg allenfalls noch grafische Gemeinsamkeiten – und auch die so richtig eigentlich nur im opulenten Cinemascope-Intro.

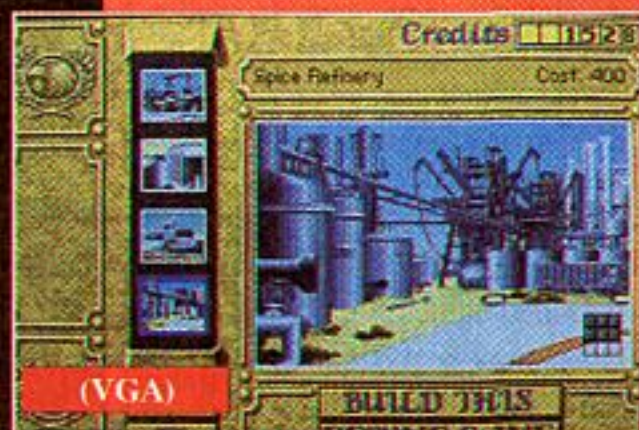
Auf Frank Herberts Wüstenplaneten Dune streiten sich drei mächtige Dynastien (Atreides, Ordos und Harkonnen) um die Vorherrschaft; gewinnen soll der beste Spice-Produzent. Es steht dem Spieler frei, für welche der militärisch unterschiedlich begabten Sippen er am Kampf um das futuristische Wunderelixier teilnimmt, die Aufgabe ist für alle gleich: Die erst durch Erforschung nach und nach sichtbar werdende Erntelandschaft muß in typischer „Sim City“-Manier

werdenden Konkurrenten die eigene Ansiedlung immer wieder mit ihren Infanteristen, Panzern, Sandbuggys und Trikes angreifen – was man ihnen natürlich mit gleicher Münze heimzahlt.



(VGA)

Während die durch deutsche Sprachausgabe veredelte Soundbegleitung ein echter Genuß ist, bekommt man grafisch außer den schönen Intro- und Zwischenbildern nur gehobenen, aber deftig ruckelnden „Sim City“-Standard geboten. Die Menü-/Maussteuerung und vor allem das enorm motivierende Gameplay sind dafür hervorragend gelungen. Einziger Wermutstropfen: Man ist einfach viel zu schnell mit dem Spiel fertig, wenn man es rund um die Uhr zockt – und das läßt sich in dieser unglaublich packenden Stratego-Wüste kaum vermeiden! (mm)



(VGA)

mit Kraftwerken, Lagerhallen, Fahrzeugfabriken und Militärbasen bepflastert werden, später sind dann auch Radarstationen, Raumflughäfen und Forschungszentren im Angebot. Mit Hilfe dieser Hardware wird das gute Spice geerntet und verarbeitet, doch geschieht das weitgehend automatisch. Der Handlungsschwerpunkt liegt ganz klar auf dem kriegerischen Sektor, weil die im Spielverlauf ständig lästiger

Mit Umsetzungen von MB-Brettspielen hat Gremlin ja durchaus einige Erfahrungen, man denke nur an „Hero Quest“. Da lag ein kleiner Konvertierungs-Vorstoß in unendliche SF-Weiten durchaus nahe...

Die gleichnamige Vorlage ist bei uns zwar nur relativ selten im Spielwarenhandel anzutreffen, räumte im englischen Königreich jedoch Preise en gros ab. Überhaupt geht es hier hauptsächlich ums Abräumen, denn daß die im Hyperraum beheimateten Chaoten-Kräfte in unsere ordent-

das charakteristische Iso-3D nur während der Kampfsequenzen zum Tragen kommt (ansonsten sieht man direkt von oben auf den jeweiligen Decksplan); auch die recht ordentliche, Icon-getragene Point



& Klick-Steuerung gemahnt durchaus an den Vorläufer. Fehlen noch zwei Anmerkungen: Erstens läßt sich die Musik im Unterschied zu den FX durchaus ertragen, und zweitens dürfen Amiganer bzw. STler mit der Datadisk „The Voyage Beyond“ weiter zu Kreuze kriechen... äh, ziehen.



liche Milchstraße einfallen, kann natürlich von tapferen Space Marines nicht geduldet werden! Ähnlich wie bei „Hero Quest“ ballern sich also bis zu drei menschliche Chaos-Killer durch zwölf verschiedene Missionen, wobei Action-Freaks fehl am Platze sind: Das auf Spielrunden basierende Mischprinzip aus verwinkelten Raumschiffen, taktischen Männchen-Schiebereien und vom Rechner ausgewürfelten Kampfergebnissen fordert eindeutig den Strategen im Manne. Optisch läßt sich die Verwandtschaft zum Fantasy-Heroen ebenfalls nicht verleugnen, wenngleich hier

Alt-Crusader sollten sich das allerdings gut überlegen, muß man dann doch dreisterweise die längst erledigten Ur-Missionen für teures Geld noch einmal erwerben! (jn)

Dune II Westwood / Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	-	-	69%
Sound:	80%	-	-	82%
Steuerung:	83%	-	-	84%
Motivation:	86%	-	-	86%
Urteil:	82%	-	-	83%
Preis (DM)	79,-	-	-	89,-

Für Fortgeschrittene

Space Crusade Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	61%	-	62%
Sound:	52%	51%	-	47%
Steuerung:	72%	72%	-	72%
Motivation:	60%	60%	-	60%
Urteil:	61%	61%	-	61%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	89,-
Preis Data	69,-	69,-	-	-

Für Geübte

Siege & Ambush at Sorinor

SIEGE

netes und scrollbares Gelände, das in drei Zoomstufen betrachtet werden kann. Obwohl einzelne Truppen hier sogar verschiedene Aufgaben übernehmen, macht die Be-

In 24 kompletten Szenarien hat man die Auswahl zwischen vier Burgen, die wahlweise erstürmt oder verteidigt werden müssen. Als Gegner hält stets der Rechner seine Dioden hin, er kontrolliert eine Armee von üblen Orks und Goblins. Der Spieler hält dagegen, indem er eine Streitmacht aus (je nach Schwierigkeitsgrad) bis zu 300 Krieger, Magiern und Kampf-tieren samt Equipment wie siedendem Öl oder Sturmleitern aufstellt. Wer auch bei den Mannen des Feindes ein Mitspracherecht haben will, der kann zudem auf einen Editor zurückgreifen, mit dem sich höchst individuelle Schlachten stricken lassen. So oder so dirigiert man sein Heer über detailliert gezeich-

fehlsvergabe mittels Icons und/oder Pulldown-Menüs keinerlei Probleme, nur die Übersicht droht im mit martialischem Gebrüll unterlegten Kriegsgetümmel manchmal verloren zu gehen – gottlob darf für besonders aufwendige Operationen die Zeit auch mal angehalten werden. Abschließend sei noch die Datadisk Dogs of War erwähnt, mit der sich der „Sieger“ für 49,- DM sechs neue Burgen, zwei Dutzend weiterer Szenarien, eine erkleckliche Anzahl zusätzlicher Fantasy-Wesen sowie eine Zwei-Spieler-Option via Modem erkaufte.



Siege: Auf sie mit Gebrüll! (VGA)



Ambush at Sorinor: Ganz schön hinterhältig, so ein Überfall... (VGA)

Mindcrafts Fantasy-Welt ist den Rollenspielern aus der Saga um die „Magic Candle“ ein Begriff – doch seit einiger Zeit sind auch Action-Strategen aufgerufen, hier ihr Glück bei Echtzeit-Schlachten zu versuchen!



Im kürzlich erschienenen Nachfolger hat sich spielerisch nicht allzuviel getan, inhaltlich dafür umso mehr: Statt Belagerungen sind nun Attacken aus dem Hinterhalt angesagt; entweder gut 200 einzelne oder eine umfangreiche Kampagne. In einer Art fortlaufenden Story erhält man von verschiedenen Clan-Häuptlingen Aufträge, die zwischen Eskorten und heimtückischen Überfällen schwanken. Als Lohn der Mühe winkt Bares, das umgehend in frische Truppen bzw. Zubehör investiert wird. In puncto Präsentation blieb so ziemlich alles beim Alten, lediglich das Scrolling der aus der Vogelperspektive gezeigten Schlachtfelder hat sich etwas verbessert. Daß im Vergleich zum Vorgänger nun weniger Kämpfer gleichzeitig aufeinander eindreschen, hat der Übersichtlichkeit nur gut getan, den feinen Editor gibt's immer noch – schade bloß, daß hier keine Duo-Option in Sicht ist. (md)

Siege Mindcraft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	58%
Sound:	-	-	-	62%
Steuerung:	-	-	-	76%
Motivation:	-	-	-	78%
Urteil:	-	-	-	74%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Variabel: 9 Stufen

Ambush at Sorinor Mindcraft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	60%
Sound:	-	-	-	68%
Steuerung:	-	-	-	78%
Motivation:	-	-	-	81%
Urteil:	-	-	-	77%
Preis (DM)	-	-	-	139,-

Für Fortgeschrittene

PC

Beide Spiele laufen ab einem 286er, verlangen nach einer Maus und unterstützen alle gängigen Soundkarten. Für die Digi-FX im „Hinterhalt“ sind 2MB RAM erforderlich, für die Zwei-Spieler-Option der „Kriegshunde“ ist's gar ein 386er.



Am Editor gibt's hüben und drüben wenig auszusetzen (VGA)

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JOKER
JOKER VERLAG

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

OCTOBER
10/93
DM 7,- / öS 56,-
str 7,- / hfl 9,50
Lit 6.800/DR 1.200

DIE POWER-AUSGABE
WING COMMANDER ACADEMY
LOST IN TIME
SIMON THE SORCERER
JACK THE RIPPER
GATEWAY 2
ERSTE INFOS - ERSTE FOTOS
ALONE IN THE DARK 2
& AD TV 2
MIT SPASS
WELCHE
FILMATIONEN
HIMMLISCH VIEL ZUBEHÖR
ALLES FÜR DEN
FLIGHT SIMULATOR

**JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!**

**DAS GROSSE SELBSTHILFESPECIAL
WAS TUN
WENN DIE FESTPLATTE
STREIKT
?**

TIPSWISSEN
TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
RAILROAD TYCOON DELUXE
BETRAYAL AT KRONDOR
FIELDS OF GLORY
LANDS OF LORE
ULTIMA 7/II

Die interessanteste Zeitschrift in
deutscher Sprache, wenn es (nur) um
PC-Spiele geht!

Joker Verlag · Deutschlands größte

genau wissen wollen!



AMIGA JOKE

10/93

AMIGA

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / skr 7,- / OS 56,- / LK 6900,- / HK 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 10

EXKLUSIV IM TEST!

TURRICAN III

ANSTOSS

URIDIUM II

MEHR HEISSE SOFT...

BURNTIME

MICRO MACHINES

SOCCER KID

OSCAR

SIM LIFE

JACK THE RIPPER

JEWELS MIT GROSSER SPIELE - CHECKLISTE!

ALLES ÜBER DAS CD³²

&

DIE ZUKUNFT DES A1200

SCHON JETZT IM HEFT:
ALLE AMIGA HIGHLIGHTS
DER ECTS LONDON

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN
ONE STEP BEYOND
YO! JOE! • MORPH
U.V.A.
!

Die meistgekaufte Zeitschrift in
deutscher Sprache, wenn es (nur) um
Amiga-Spiele geht!

r Spezialist für Digi-Entertainment

HANNIBAL



Einst zitterte die Welt vor dem karthagischen Alpenstürmer, heute taugt er höchstens noch als Namenspatron für Nachbars Dogge. Und das bloß, weil er es damals *nicht* schaffte, Rom zu erobern...

Dank Starbyte darf die Geschichte nun am Computer korrigiert werden – zu Hannis Ehrenrettung hat die deutsche Spieleschmiede den gesamten antiken Mittelmeerraum auf Disk gebannt, mehr als 700 Städte und Städtchen finden sich hier an historisch korrekter Stelle!

Freilich wird sich der Kriegsherr zunächst mal als Wirtschaftsminister betätigen müssen, denn ohne ökonomisches Unterfutter geht den Karthager Militärs schon bald die Puste aus. Und auch die Eroberung ist dann kein Spaziergang, selbst wenn der Bildschirm-General seine anfänglich drei Divisionen mit Hilfe von zoombaren Karten und allerlei Icons verhältnismäßig bequem und sicher im Griff hat. Man setzt also die Einheiten in Bewegung, um neutrale Landstriche einzusacken und feindliche niederzuwerfen. Sind alle Eingaben gemacht, dreht sich die Uhr per Klick um einen Tag weiter, und in diesem gemächlichen Rhythmus geht

es den Römern unerreichbar realistisch an den Kragen – auch wenn die eigentlichen Kämpfe vom Rechner ausgefochten werden.

Doch zählen bei Hannibal nicht allein die inneren Werte, denn die Präsentation ist von einer Güte, wie man sie in diesem Genre nicht alle Tage zu sehen bekommt. Der PC sorgt mit vielen schönen Zwischenbildern für einen wahren Augenschmaus, am Amiga kommt die Optik kaum schwächer rüber. Die Musik klingt hüben wie drüben monumental, wegen der leider ebenfalls monumentalen Ladezeiten sollten Amiganer aber möglichst von der Festplatte aus erobern. Ansonsten gilt: Sandalen an und marsch, marsch Richtung Ewige Stadt! (jn)

Hannibal Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75%	-	-	76%
Sound:	74%	-	-	74%
Steuerung:	67%	-	-	69%
Motivation:	82%	-	-	82%
Urteil:	77%	-	-	78%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Für Geübte

Vikings Fields of Conquest



Kaum ein Land wurde am Computer so häufig erobert wie das regnerische Britannia – man denke nur an Cinemawares Klassiker „Defender of the Crown“ oder den Wikinger-Vorgänger „Kingdoms of England“.

Jetzt denken wir aber besser darüber nach, wie die Region vor den nordischen Hörnerhelmen geschützt werden könnte, die Krisalis hier losgelassen hat. Die Rolle von Hägar und Co. bleibt dabei den höchstens fünf Digi-Königreichen vorbehalten, während ein bis sechs manuelle Herrscher brave englische Adlige mimen. In der Praxis macht das aber kaum einen Unterschied, denn letzten Endes kämpft sowieso jeder gegen jeden um die fast 200 Grafschaften, von denen eine vor Spielbeginn eingestellte Anzahl erobert werden muß. Die jeweiligen Startpositionen liegen dabei in den Händen Fortunas, der Rest geht mit Hilfe einer eingängigen Maus-/Iconsteuerung rundenweise sowie rein strategisch über die Bühne.

Freilich ist es nun keineswegs damit getan, Armeen zu rekrutieren und auf der fix scrollbaren Landkarte gegen den Feind zu hetzen, mindestens ebenso wichtig ist die Ökonomie: Fressalien-Mangel

dezimiert die wertvolle Bevölkerung, während Steine, Holz und Erze den Bau von Schiffen oder Festungen ermöglichen. Auch das Steuerkommen will einkalkuliert sein, und so ist vom Spielerischen her eine Menge feines Gröbel-Futter geboten.

Schade, daß es dafür am Outfit fehlt. Optisch halbwegs erträglich, kann das Game nämlich nur am Amiga mit einem kleinen Titelsound aufwarten (der PC stellt sich stumm), die Codeabfrage gehört ins Lehrheft für abschreckende Beispiele, und die umständliche Saveoption läßt sich auf der MS-DOS gar nur eingeschränkt nutzen! Strategen mit (1200er-)„Freundin“ könnte Wicki aber trotzdem glücklich machen... (jn)

Vikings – Fields of Conquest Krisalis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	41%	-	-	41%
Sound:	26%	-	-	-
Steuerung:	72%	-	-	68%
Motivation:	68%	-	-	56%
Urteil:	64%	-	-	52%
Preis (DM)	69,-	-	-	89,-

Variabel: 5 Stufen

CASTLES II



War der Vorgänger noch eine Art feudale „Sim City“-Variante, so hat Interplay die Zweitburg genretechnisch gründlich renoviert – jetzt bekommt man es mit hochstrategischen Schlachten im Mittelalter zu tun!

Vorbei die Zeiten, da man nur als Architekt standfester Adelsresidenzen werkelte, es darf gekämpft werden. Und das nicht allein mit kriegerischen Mitteln, auch Politik und Wirtschaft obliegen hier dem Spieler. Schließlich und endlich hat der alte König zwischenzeitlich den goldenen Löffel abgegeben, weshalb sich nun diverse Fürsten um die Vorherrschaft im Frankreich des 14. Jahrhunderts zanken. Einen davon kürt man zu seinem Alter ego, um ihn unter den stets wachsenden Augen des Klerus irgendwann auf den Thron zu hieven.

Das Spektrum der möglichen Aktionen reicht dabei vom althergebrachten Burgenbau über diplomatische Beziehungen und die Steigerung der eigenen Popularität bei den Untertanen bis zum Ausbeuten von Rohstoffen, Aufrüsten der Armee und eben den Schlachten selbst. All die Ritter und Bogenschützen be-

kriegen sich dann letzten Endes auf recht ordentlichen, wenn auch kaum spektakulären Karten; immerhin kommt das Game ohne Sechsecke aus.

Der Möglichkeiten hat der Spieler bei Castles 2 somit reichlich, was die Sache schon um einiges interessanter als den Vorgänger macht. Daß weder akustisch (Musik & Soundeffekte) noch grafisch (bei wichtigen Events sind kurze S/W-Digi-Filmchen in einem kleinen Fenster zu sehen) die Hölle los ist, kann man diesem vielseitigen Strategical somit durchaus nachsehen – zumal die Steuerung via Maus, Tastatur und Stick voll in Ordnung geht. Schade bloß, daß sich das „Multitalent“ auf keinem Gebiet wirklich von der Konkurrenz abheben kann... (mw)

Castles 2 Electronic Arts/Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	46%
Sound:	-	-	-	74%
Steuerung:	-	-	-	70%
Motivation:	-	-	-	66%
Urteil:	-	-	-	67%
Preis (DM)	-	-	-	89,-

Variabel: 3 Stufen

FIELDS OF GLORY



Auch wenn dieses historische Strategical von MicroProse stammt, geht's hier nicht um Flieger oder U-Boote, sondern um Frankreichs kleinen großen Politgiganten: Napoleon Bonaparte.

Nappi hatte sich ja bekanntlich am Anfang des 19. Jahrhunderts zum Mißfallen Englands und Preußens selbst gekrönt, was ihn letztendlich nach Waterloo und damit ins Verderben führte. Der Spieler kann nun bei vier originalgetreuen und zwei fiktiven Szenarien wahlweise in die Uniform des Franzosenkaisers oder die seiner Widersacher schlüpfen, um gegen den Rechner anzutreten. Anschließend befiehlt er auf den isometrischen Schlachtfeldern in Echtzeit ganze Brigaden oder einzelne Trupps per Mausklick. Die Felder der Ehre lassen sich dabei in drei Zoomstufen von der Grobübersicht bis zur Detaildarstellung betrachten, außerdem sind jederzeit Infos über die Truppenstärke, die beteiligten Kommandeure etc. abrufbar.

Die ein wenig ruckelig animierte Grafik muß man für eine Kosim schon fast als opulent bezeichnen, und die begleitenden Musikbataillone tragen neben den Ge-

fechts-FX ebenfalls viel zu einer stimmigen Atmosphäre bei. Tragischerweise hat die Geschichte jedoch zwei dicke Pferdefüße: Die originalgetreuen Uniformen sorgen durch ihre schwere Unterscheidbarkeit alsbald für ein verwirrendes Spritegewusel auf dem Screen; hinzu kommt die altväterlich-umständliche Organisation der (Unter-) Menüs, die den Digi-Feldherrn des öfteren zum verzweifelt suchenden Privatschnüffler degradiert.

Falls die Meistersimulanten von MicroProse bei der für Anfang 94 geplanten Amigaversion ihrer PC-Strategie also nicht ein wenig Feinarbeit leisten, wird das Fazit auch dann wieder lauten müssen: Hier wäre mehr drin gewesen!(mic)

Fields of Glory MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	69%
Sound:	-	-	-	68%
Steuerung:	-	-	-	57%
Motivation:	-	-	-	66%
Urteil:	-	-	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	139,-

Variabel: 5 Stufen

PATRIOT

Mit dem Nachfolger zu „Harpoon“ haben die Strategen von Three-Sixty gewissermaßen das „Sim Life“ des Golfkriegs vorgelegt – hier werden höchste Ansprüche an Mensch und Material gestellt!

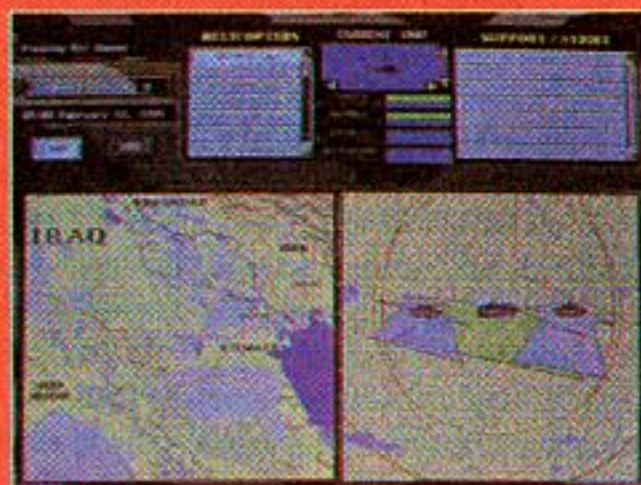


Obwohl bzw. weil der „Wüstensturm“ hier ebenso realistisch simuliert wie langweilig präsentiert wird, muß das Material zumindest aus einem äußerst flotten 386er mit Maus, Festplatte, 4 MB Speicher und VESA-kompatibler (Super-) VGA-Karte bestehen. Und der Mensch sollte sich darauf einstellen, daß seine Qualitäten als militärischer Oberbefehlshaber bei den 14 Missionen für jede Seite erbarmungslos in Echtzeit eingefordert werden...

Grafisch bekommt man es vorwiegend mit einem in Tarnfarben gehaltenen, zoombaren Kartenscreen zu tun, daneben gibt es winzige Digi-Bildchen, stramme Marschmusik und zweieinhalb Soundeffekte. Doch die Maussteuerung umweht ein Hauch von Perfektion, die integrierte Datenbank hält Infos über jede einzelne Schraube bereit, und die Einstellungsmöglichkeiten (Schwierigkeitsgrad, Einstiegsdatum, Wetter) lassen kaum Wünsche offen. Dementsprechend wirklichkeitsnah ist das Gameplay

ausgefallen: Mit Hilfe von sieben verschiedenen Befehlen wie Fahren, Aufklären, Warten oder Angreifen kommandiert man in erster Linie die Bodentruppen herum, zusätzlich muß man sich aber auch um die Luftunterstützung und die angeforderten Marines kümmern. Dabei interessiert sich der Digi-Schwarzkopf immer nur für komplette Einheiten, einzelne Soldaten oder Jeeps sind schlicht unter seiner Würde und bleiben daher für ihn praktisch unsichtbar.

Gelegenheitsstrategen sind bei Patriot also vollkommen fehl am Platz, aber falls Euch die meisten Konfliktsimulationen schon immer viel zu oberflächlich waren, könnte dies genau Euer Krieg sein! (mm)



Wer sagt, daß Kriege schön sind? (Super VGA)

Patriot Three-Sixty

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	39%
Sound:	-	-	-	32%
Steuerung:	-	-	-	82%
Motivation:	-	-	-	74%
Urteil:	-	-	-	70%
Preis (DM)	-	-	-	89,-

Variabel: 5 Stufen



Es gab einmal ein recht erfolgreiches US-Tabletop-Strategical namens The Perfect General. Und dann gab und gibt es da noch zwei recht erfolgreiche US-Programmierer namens Mark „Empire“ Baldwin und Bob Rakosky...

Diese drei Elternteile begegneten sich also eines Tages, schritten flugs zur Zeugung und fanden in der französischen Company UBI Soft auch bald die passende Geburtsklinik – im Sommer 92 kam dann der digitale General zur Welt. Perfekt war er zwar schon wegen der kargen Präsentation nicht (ganz zu schweigen vom ebenso unumgänglichen wie endlosen Installationsprozeß am Amiga), aber eben doch ein strammes Kerlchen!

Kerlchen hin, General her, in 14 teils aus dem WW II stammenden, teils erfundenen Szenarien geht es ganz beinah hart darum, einmal als Angreifer und einmal als Verteidiger den Sieg davonzutragen, welcher sich nach sogenannten Victory Points bemißt. Diese werden für das Besetzen und Halten von wichtigen Örtlichkeiten vergeben (Städte, Brücken, Festungen), so daß man keineswegs nur stur den Gegner zerbröseln muß. Die verwendeten Einheiten dürfen

begrenzt gewählt werden, die anfängliche Aufstellung in der scrollbaren Wabenlandschaft ebenfalls, und sodann schiebt man per Maus, Stick oder Tastatur rundenweise seine Armeen in Position bzw. ficht die Differenzen aus.

Optisch sieht halt Sechsecke geboten, der Sound besteht (abgesehen von einer am PC ganz netten Titelmelodie) aus „Pling“ und „Peng“, während sich die Klick- und Menüsteuerung recht ordentlich anläßt; auch Modembetrieb ist



Der fast perfekte General (VGA)

möglich. Darüber hinaus ist noch eine Datadisk mit 15 weiteren Weltkriegs-Szenarien, aber kaum Änderungen im Gameplay, erhältlich. Fazit: Nur die inneren Werte zählen... (jn)

The Perfect General UBI Soft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	-	-	33%
Sound:	18%	-	-	23%
Steuerung:	69%	-	-	69%
Motivation:	72%	-	-	72%
Urteil:	65%	-	-	66%
Preis (DM)	109,-	-	-	119,-
Preis Data	79,-	-	-	79,-

Variabel

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
0005 TETRIS Achtung, macht süchtig!
0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5
0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB
0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-
0029 PACMAN-ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation
0038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnli. Spiel
0039 DELUXE-HAMBURGER
ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 ROLLON und PYRAMIDE
zwei Strategie-Spiele
0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat
0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft
0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
0056 MIAM MAN und ROLLER BALL
zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 MOONBASE ein Weltraumspiel
0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte
Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und
Animation machen dieses Spiel zum absoluten
PD-Hit! Mit Spiele-Editor. 1MB
0082 MARIKO interessantes Denkspiel
0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre
Städte gegen Angreifer! Superschnell!
0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 EXTERMINATE und DARK STAR
zwei Shoot 'em up Games
0089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game
0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel
0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante
mit Trainer- und Leveleditor
0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die
Vorgänge an der Börse wieder!
0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten
Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher
erforderlich, sehr spielstark!
0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung
0098 DISC Geldspiel-Automat
0101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maus-
steuerung und Animation
0102 DOWN HILL sehr gute Skirennen-Simulation
0103 12 KLEINE DENKSPIELE
0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45
kommerziellen Spielen!
1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL
und AMIGA-TRATION 5 super Spiele
1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME,
DOWNHILL-4 Spiele
1125 TREASURE SEARCH, Missile-C
2 Action-Games
1126 METRO und ZON - 2 super Action-Games
1128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 IMPERIUM - Strategiespiel
1141 SBALL u. TRON
1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 POKERAUTOMAT, KNIFSEL
1162 SNAKES & LADDERS sowie DICK
DYNAMITE
1163 2 Spiele ähnlich Memory
1164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
1183 ALIEN FORCE
1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT'S LOGIC
3 Denkspiele
1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME
3 Strategiespiele
1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
1197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
1204 CHEAT SHEET - Spieletips/Lösungen zu mehr
als 150 Spielen u. C-Manual
1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt
gefördertes Superspiel!
1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

- 1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
1209 DISC - Geldspielautomat
1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
1214 BILLARD - SIMULATION
1215 AMOEBA - Invaders abwehren
1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST
2 Handelssimulationen



Preise zum Wohlfühlen!

jede Disk nur DM 5,-

- 1243 MAD-FACTORY und Q-BALL
2 Geschicklichkeitsspiele
1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 YAHZEE, BRAINCRACKER
1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und
Sammelspiel
1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-
Game
1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE
1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE
1260 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel
1261 MEGAVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-
Modus und ein Denkspiel
1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

KOMMERZIELLE SOFTWARE

- ÜBERSETZE Übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche . 27,- DM
DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disk . 49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz,
kopiert fast jede geschützte Software 75,- DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung ... 19,- DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbriefpunkt. .. 19,- DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption 29,- DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater 15,- DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,- DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel 15,- DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents 29,- DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. ... 29,- DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,- DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobil. 19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,- DM

HARDWARE

- 3,5" LAUFWERK A500 intern 99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar 119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr 55,- DM
4/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar 219,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) 59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3 89,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04 98,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

- | | | | |
|-----------|----------|-----------|-----------|
| 10 Stück | DM 8,50 | 50 Stück | DM 40,00 |
| 100 Stück | DM 79,00 | 400 Stück | DM 308,00 |

Bestellannahme: TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten:

bei Nachnahme DM 8,50
bei Vorauskasse (bar, Scheck) DM 6,-
ins Ausland 35,-DM

ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch
Linkviren, deutsch
0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt
guten Virenkillers
1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-
DETECTOR, CLIKK
1181 VIRUSX 4.0

ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0011 POWERPACKER V2.3b ein super
Datenkomprimierer
0031 DISKEY Diskettenmonitor
0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-
Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
0060 DATAMADE eine komfortable Adressen-
verwaltung und DaBa, die modular aufgebaute
Datenbank für Daten aller Art
0068 TURBO-IMPLoder V3.1
ein super Datencruncher!
0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Prgr.
0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen ge-
malten, überwiegend animierten Icons
0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Da-
teien durch Paßwort
0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte
0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung
0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener
Intros, die beim Bootvorgang geladen werden.
Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD
Datenbank
1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0
1108 POLYDAT, BBASE II -Datei- und Adress-
verwaltung
1109 12 kleine Hilfsprgr. zB. PD-MENU,
BOOTTOOL
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS
1117 GRAFIK MACHINE, IMPLoder-
Datenkomprimierer, ALBERT- Erstellen von
eigenen Guru-Meldungen
1129 AQUARIUM-Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
1150 SUPERPLAY-Soundplayer, ZERO-VIRUS III-
Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
1168 STAR AM PLAN - elektronische
Tabellenkalkulation
1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprgr.
1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen
C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme
1232 SYSTEM MONITOR, deutsch
1234 SID - gutes Directory-Utility
1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG
1238 HELMUT KOHL DEMO
1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit
mit dem Amiga
1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALock, Boot Pic, LHA 1.3
1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0
0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK,
0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen
Zahlen auf Gewinne
0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf-
und Blumentest, dem chinesischem
Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM
1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV
verwalten von Himmelskörpern
1268 SCHALTKEIS-SIMULATOR
1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hun-
dert kommerziellen Spielen
0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
1194 DOLMETSCHER- Übersetzungsprogramm
1218 MATHEMATIK für die 10.Klasse
1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme
0120 LABELPAINT Etikettendruck
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker
1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-
PROGRAMM komplett in deutsch
FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die
unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!

SPECIAL FORCES



Bekanntlich besteht der Söldneralltag aus viel Tarnfarbe und noch mehr Strategie – an beidem wurde bei MicroProse nicht gespart, als man diese Spezialeinheit auf die Freizeit-Rambos losließ!

Entsprechend sorgfältig muß deshalb bereits bei der Zusammenstellung der vierköpfigen Elitetruppe vorgegangen werden, die man hier durch 16 frei

spektive gezeigte Gelände. Das klappt am einfachsten mit der Tastatur, auf die man auch im Joystickbetrieb öfters zurückgreifen muß, um die Waffe oder den Söldner zu wechseln. Da dies eine gewisse Zeit kostet, wird man dabei schon mal vom Gegner erwischt, zumal der sichtbare Geländeausschnitt nicht gerade groß ist.

Auch wenn die Grafik kein Vorbild an Übersicht ist und beim Scrollen leicht ruckelt; durch die verschiedenen Landschaften (Wüste, Arktis, Tropen, gemäßigte Zone) mit ihren vielen Details kommt Atmosphäre auf. Für die sor-



Die Spezialeinheit auf der ST-Heimatbasis

anwählbare Missionen jagt. Die acht angebotenen Gemütsmenschen haben recht unterschiedliche Qualifikationen (Bombenleger, Elektronik- oder Nahkampfspezialisten etc.) und werden daher am besten für jedes Himmelfahrtskommando neu ausgesucht und bewaffnet. Abwechslung kommt auch durch den vierfach einstellbaren Schwierigkeitsgrad ins Spiel, der sowohl die Motivation der Gegner als auch den Umfang der Infos über die anstehende Mission beeinflusst.

Ist man nach der mausgesteuerten Planungsphase endlich im Zielgebiet angelangt, bugsiert man seine Jungs einzeln, zu zweit oder als Vierergruppe über das aus der Vogelpers-

gen ansonsten nur krachende FX, das Musikbataillon flüchtet zusammen mit dem Titelscreen. Wohnzimmer-Krieger auf der Suche nach einem spannenden Mix aus Strategie und Action dürfen ihren Sold dennoch bedenkenlos investieren. (ms)

Special Forces MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70%	63%	-	70%
Sound:	52%	41%	-	43%
Steuerung:	62%	62%	-	62%
Motivation:	76%	74%	-	74%
Urteil:	73%	69%	-	71%
Preis (DM)	119,-	119,-	-	139,-

Variabel: 4 Stufen

V FOR VICTORY I-IV



Der erste Teil

Kann man vier Games auf einer halben Seite testen? Sogar problemlos! Die einzelnen Teile von Three-Sixty's strategischer Aufbereitung des Zweiten Weltkriegs sind mit freiem Auge kaum voneinander zu unterscheiden...

Wurde in der ersten Folge „D-Day Utah Beach 1944“ die Landung der Alliierten in der Normandie verbraten, so darf-

weils zu bewältigen, wobei die Wetterbedingungen, Aufmarschpläne, Truppeneffizienz und etliches mehr über unzählige Menüs fast beliebig verändert werden können. Die Unterschiede zwischen den vier Teilen sind dabei eher kosmetischer Natur, wenn man von den Szenarien einmal absieht. Grafisch wird trotz Super-VGA die genreübliche Hausmannskost geboten, der Sound glänzt bis auf die Titelmusik durch Abwesenheit. Die etwas ruckelig gescrollte, aber sehr übersichtliche Landkarte und die effiziente Maussteuerung sorgen jedoch trotzdem für eine hervorragende Spielbarkeit.



...und das (vorläufig) letzte Gegenstück.

te man im zweiten Teil mit dem zungenbrechenden Untertitel „Velikiye Luki 1942“ in Nordrußland den Graben umpflügen. Bei Nummer drei stand die Operation „Market Garden“ auf dem Schlachtplan, und zuletzt wärmte „Gold Uno Sword“ das Normandie-Szenario nochmals auf. Das Gameplay blieb über die Jahre jedoch nahezu identisch:

Auf den typischen Sechseck-Waben dürfen maximal zwei Spieler in der Rolle des deutschen oder alliierten Befehlshabers bis zu 500 verschiedene Einheiten (abhängig vom Szenario) verschieben, reparieren und ins Gefecht schicken. Sechs Einzelschlachten plus die komplette Kampagne sind je-

Freizeitkommandeure, die den Kontakt mit 200 Seiten starken (englischen) Handbüchern nicht scheuen, werden also durchaus anständig bedient. Noch anständiger wäre es freilich gewesen, die Teile zwei bis vier als preisgünstige Missionsdisks anzubieten! (mic)

V for Victory I-IV Three-Sixty

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	43%
Sound:	-	-	-	32%
Steuerung:	-	-	-	67%
Motivation:	-	-	-	69%
Urteil:	-	-	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	104,-

Für Fortgeschrittene

COMMAND H.Q.

GLOBAL CONQUEST



Command H.Q. (EGA)

Ganz harte Strategen, denen Spiele wie „Empire Deluxe“ oder „Civilization“ immer noch zu schön und zu friedlich sind, sollten sich mal diese beiden Werke des „M.U.L.E.“-Designers Dan Bunten ansehen!



Command H.Q. (EGA)

COMMAND H.Q.

Auch wenn hier ebenfalls Städte als Ausgangsbasis dienen, gibt es nichts zu zivilisieren wie beim spielerisch doch etwas komplexeren Sid Meier-Epos: In den fünf Szenarien (Erster und Zweiter Weltkrieg, Kalter Krieg plus zwei fiktive Zukunftskonflikte) wird gegen die sechs unterschiedlich starken Computergegner Krieg geführt und sonst gar nichts! Aber das dafür mit Raffinesse – nicht nur eigene Truppen ins Feuer schicken und die feindlichen vernichten ist angesagt, man muß z.B. auch Bündnisse schließen und verschiedene „Macht-

faktoren“ wie etwa den Besitz von Ölfeldern beachten. Außerdem treiben sich auf den Schlachtfeldern alle möglichen Einheiten vom gewöhnlichen Landser bis zur hochmodernen SDI-Station („Krieg der Sterne“) herum.

Die Grafik würde selbst in einem Feldlazarett Mitleid erregen, doch Funktionalität kann man ihr nicht absprechen: Der größte Bildschirmbereich ist für die Landkarte reserviert, der gerade besuchte Geländeabschnitt wird vergrößert in einem eingeblendeten Fenster gezeigt. Darunter befinden

sich vier kleinere Multifunktions-Fenster, in denen z.B. andere Kartenausschnitte oder die vorhandenen Vorräte erscheinen können. Die Handhabung ist geradezu vorbildlich, wofür u. a. so intelligente Features wie die farbliche Kennzeichnung der jeweiligen Einflußgebiete auf der Karte sorgen. Über den Sound läßt sich kaum meckern, denn er ist bloß spurenweise vorhanden.

GLOBAL CONQUEST

Ähnlich und doch wieder ganz anders ist der ein Jahr darauf (also Mitte '92) ver-



Global Conquest (VGA)

öffentlichte, inoffizielle Nachfolger: Nicht unsere Erde, sondern ein per Zufallsgenerator erstellter Planet ist hier das Betätigungsfeld für vier menschliche oder digitale Kriegstreiber. Wie bei „Empire Deluxe“ wird die Landschaft erst nach und nach sichtbar, die wirtschaftlichen Elemente wie etwa Truppenbesoldung spielen eine wesentlich do-

falls abgeschafft, stattdessen geben zuerst alle Beteiligten via Landkarte, Maus, Icons und Menüs ihre Marschbefehle für den nächsten Zug, der Rechner führt dann alles gebündelt in einem Aufwasch aus.

Trotz besserer Grafik und den teilweise recht originellen spielerischen Neuerungen stellt der globale Schlachtzug gegenüber dem Vorkämpfer eher einen Rückschritt dar. Die Steuerung kostet nämlich viel Zeit & Nerven, und ohne das Studium der ebenso dicken wie komplizierten Anleitung ist man verloren – kurzum, es



Global Conquest (VGA)

minantere Rolle als früher, und völlig neu sind die insgesamt 40, plötzlich und unerwartet hereinbrechenden Katastrophen (Erdbeben, Vulkanausbrüche, Papstbesuch etc.) à la „Sim City“. Die Echtzeit hat man eben-

spielt sich nicht mehr ganz so gut wie in Dans Hauptquartier. (mm)

COMMAND H.Q. Microplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	28%
Sound:	-	-	-	11%
Steuerung:	-	-	-	79%
Motivation:	-	-	-	77%
Urteil:	-	-	-	70%
Preis (DM)	-	-	-	79,-

Variabel

Global Conquest Microplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	37%
Sound:	-	-	-	22%
Steuerung:	-	-	-	59%
Motivation:	-	-	-	70%
Urteil:	-	-	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	79,-

Variabel

PC Modem-besitzer können Command H.Q. auch zu zweit spielen, ein 286er reicht beide Male locker aus.

BURNING STEEL

Die leicht in Richtung Kriegsschiffsimulation tendierende Wasserschlacht gehört zu jenen Games, mit denen SSI neuerdings ein bißchen vom ewigen Wabeneinerlei wegkommen will – in diesem Fall mit Erfolg!

Ja, bei der deutschen Version von „Great Naval Battles“ legte man nicht nur viel Wert auf Komplexität, sondern nahm auch ein paar optische Anleihen bei „Silent Service II“ und bemühte sich ganz allgemein um eine ordentliche Präsentation. In der Sache geht es darum, auf deutscher oder alliierter Seite den „atlantischen Teil“ des Zweiten Weltkriegs anhand von immer umfang-

oder man guckt einfach bloß zu, wie schön der Rechner das alles macht.

Im Kielwasser der Seeschlachten erhält man eine opulente Anleitung und Tonnen von historischen Daten. Die Maussteuerung hätte trotz der Hilfestellung durch Pull-downmenüs etwas exakter sein dürfen, aber daran gewöhnt man sich schnell, zumal Grafik und Sound für SSI-Verhältnisse geradezu sensationell ausgefallen sind. Wer davon gar nicht genug bekommen kann, darf sich für jeweils 49,- DM zwei Datadisks mit weiteren Aufgaben bzw. Schiffen sowie einen Szenario-Editor auf die Kommandobrücke holen. (md)



reicheren Einzel-szenarien und Kampagnen bis hin zum (fast) totalen Krieg nochmals durchzukämpfen.

Zunächst kommt dabei stets der Strategie im Admiral zum Zuge, indem er mit Hilfe einer ebenso übersichtlichen wie detailreichen, zoombaren Karte des Nordatlantiks seine Schiffchen unter (einstellbarem) Zeitdruck zu Flotten verbindet, reparieren läßt und last not least zu den ertragreichsten Fanggründen manövriert. Sobald ihm dabei der Feind über den Wasserweg schwimmt, wird automatisch in den taktischen Kampfmodus gewechselt, bei dem man auf dem Schiff seiner Wahl navigieren und/oder ballern kann –



Nichts für Wasserscheue! (VGA)

Burning Steel SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	72%
Sound:	-	-	-	69%
Steuerung:	-	-	-	64%
Motivation:	-	-	-	72%
Urteil:	-	-	-	70%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Variabel

The Ancient Art of War in the Skies

Die Idee zu diesem Militär-Strategical mit Actioneinlagen ist schon 2.500 Jahre alt: Damals schrieb der Chinese Sun Tzu das Standardwerk „The Art of War“, von dem sich die MicroProse-Feldherren inspirieren ließen!



Alles Schlechte fliegt nach unten... (VGA)

Sie wandten die Regeln der Kriegskunst auf die Luftschlachten des Ersten Weltkriegs an, die der Spieler hier wahlweise auf deutscher oder britischer Seite erlebt. Unter den insgesamt 40 Missionen sind allerdings auch ein paar völlig fiktive, zusätzlich kann man sich mit Hilfe des eingebauten Editors noch seine eigenen Probleme schaffen.

Als erstes legt man jedenfalls über diverse Menüs per Maus, Joystick oder Keyboard die günstigsten Flugrouten fest; danach stellt man seine Flugschwader zusammen und schickt sie gen Feindesland, auf daß sie dort die gegnerischen Stellungen bombardieren. Weil auch der Rechner derweilen nicht untätig bleibt, sind luftige Beinahezusammenstöße mit dem Feind praktisch unvermeidlich. Wer da nun die Vorfahrt hat, darf man im Rahmen einer kleinen Dogfight-Sequenz auf Wunsch selbst ausdiskutieren, wobei sich hier die kombinierte Tasten/Sticksteuerung bestens bewährt hat. Hoherhoben Hauptes fliegt man anschließend weiter und bringt die ebenfalls handgesteuerte

Bombardierung der Heimatgarage des eben zurechtgewiesenen Luftverkehrsrumpels hinter sich. Dadurch verschiebt sich dann die Frontlinie auf der mehrere Screens umfassenden, scrollbaren Karte.

Die Grafik ist relativ detailreich, wirkt gleichzeitig aber etwas altbacken – daß die gute Fluglaune dennoch lange vorhält, liegt am leichtgängigen Gameplay, der stimmigen Soundkulisse und der liebevollen Ausgestaltung des Spiels, wozu z.B. auch eingestreute Kommentare historischer Persönlichkeiten gehören. (md)

The Ancient Art of War in the Skies MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	66%	-	62%
Sound:	62%	66%	-	64%
Steuerung:	74%	76%	-	77%
Motivation:	77%	77%	-	77%
Urteil:	73%	75%	-	74%
Preis (DM)	99,-	89,-	-	129,-

Variabel



**VERGESST ALLES, WAS IHR JE ÜBER
KONSOLEN UND VIDEOGAMES
GELESEN HABT!**

DENN JETZT GIBT'S...

MEGABLAST

MEGABLAST

MEGABLAST

JOKER VERLAG



MEGABLAST NR. 4/93
8,50 DM/68,- €
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

NEU!

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**MIT
DOPPELPOSTER
&
MEGA-WETTBEWERB**



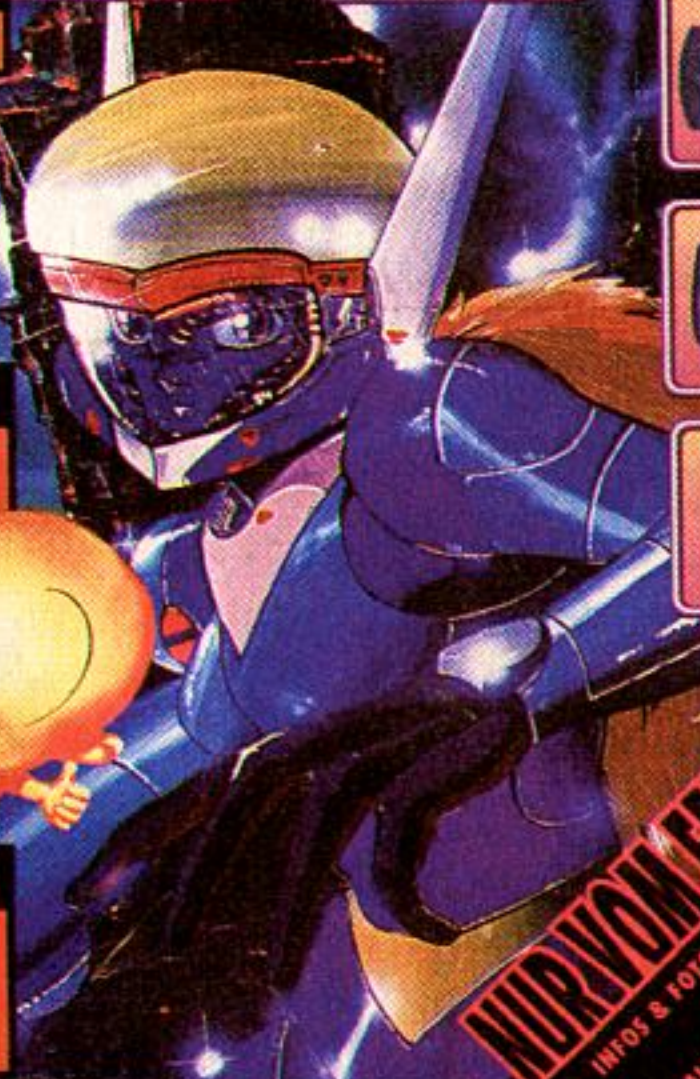
**NUR VOM FEINSTEN!
ÜBER 70 TOP-MODULE IM TEST**



**NUR VOM FEINSTEN!
HARDWARE-NEWS ZU DEN
KONSOLEN VON HEUTE,
MORGEN UND ÜBERMORGEN**



**NUR VOM FEINSTEN!
DIE BESTEN TIPS, TRICKS,
CHEATS UND KARTEN ZU
DEN SPITZENSPIELEN**



NUR VOM FEINSTEN!
INFOS & FOTOS ZU DEN WEIHNACHTS-
HAMMERN!
* ALLES ÜBER MEGA-MODULE!
* DIE KOMPLETTEN
MEGA-CHARTS!

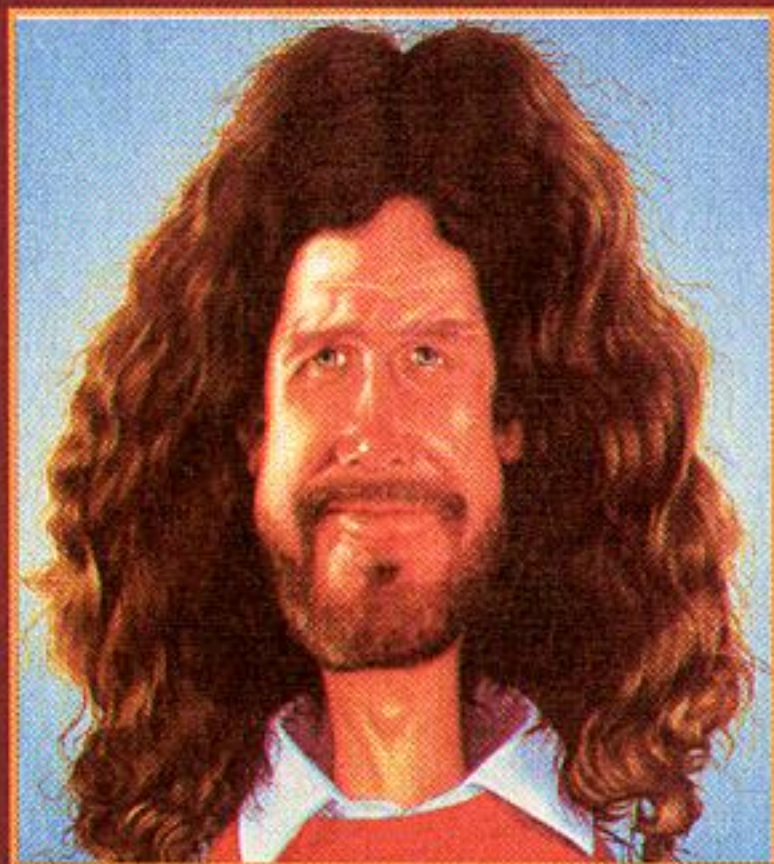
ALLE 3 MONATE NEU AM KIOSK!

HANDEL &

Am Computer ist es wie im Leben: Nicht nur in Kriegszeiten hilft die richtige Strategie weiter! Auch und gerade im täglichen Kampf um das liebe Geld ist taktisches Fingerspitzengefühl vonnöten; der hektische Papierkrieg an der Börse wäre da nur ein Beispiel von vielen. Daß sich Wirtschafts- bzw. Finanzstrategie auch ganz hervorragend zur spielerischen Umsetzung eignet, hat man bei der Firma Parker bereits lange vor dem Siegeszug der Homecomputer erkannt – und aus dieser

Erkenntnis ein nicht ganz unbekanntes Brettspiel namens „Monopoly“ filtrierte... Wer nach den Wurzeln der nun folgenden Wirtschaftssimulationen gräbt, wird somit an der gleichen Stelle fündig, wo auch die Wiege der vorangegangenen Konfliktsimulationen steht: bei den Brettspielen. Parkers berühmter Hotel-Parcours war nur der Vorreiter des Trends, vom „Börsenspiel“ über das „Spiel des Lebens“ bis zum „Ölmagnat“ hält der Handel längst ein unüberschaubares Kontingent ähnlicher Produkte bereit. Freilich liegt es in der Natur der Sache, daß die Schacherei

am Brett nur unzureichend simulierbar ist; stark vereinfachte Regeln und Spielmechanismen fordern halt ihren Tribut hinsichtlich Komplexität und Wirklichkeitsnähe. Aus diesem Grund wird man auf den nächsten Seiten auch vergeblich nach einer der vielen „Monopoly“-Versionen Ausschau halten – Computer haben Wohnzimmer-Hasardeuren bereits seit etwa zehn Jahren mehr zu bieten! So lange ist es nämlich schon her, daß Electronic Arts mit dem Wirtschafts-Klassiker „M.U.L.E.“ einen der Grundsteine für den bis heute währenden Ruhm



WANDEL

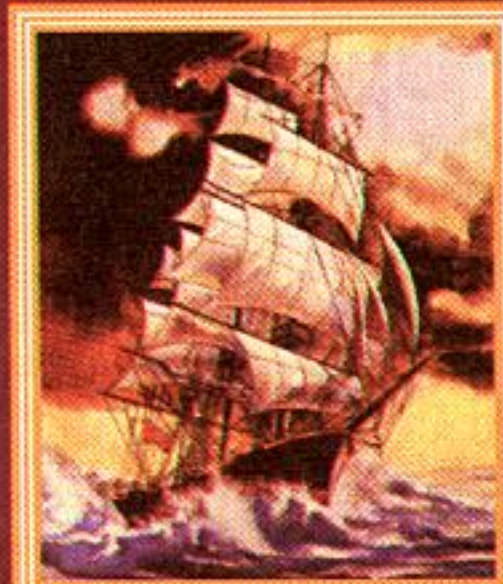
seiner Väter legte – von den Qualitäten des zugrundeliegenden Spielprinzips könnt Ihr Euch übrigens anhand eines Tests von zwei witzigen Neuauflagen überzeugen. Ebenfalls aus jenen frühen Tagen des Digi-Entertainments stammt neben Legenden wie „Kaiser“ oder dem erst unlängst wiederveröffentlichten „Seven Cities of Gold“ auch Ralf Glaus Frühwerk „Hanse“; nicht umsonst haben wir dem Mann ganze zwei Seiten gewidmet. Als dann in den späten Achtzigern die Epoche der 16-Bit-Maschinen heraufdämmerte, konnten Freizeithändler und Hobbyspekulanten nur davon profitieren. Zwar boten die Games (zunächst hauptsächlich Umsetzungen bekannter C64-Titel) nicht unbedingt mehr Spieliefe und sahen anfänglich auch kaum besser aus als in der Originalversion, aber beides änderte sich spätestens 1988, als der Handelsfrachter „Ports of Call“ im Amiga-Hafen einlief. Auf der „Freundin“ entwickelt und programmiert, blieb die sowohl grafisch als auch spielerisch exzellente Seehandelssimulation lange Zeit den Amigas vorbehalten, um erst Jahre später zumindest auf den PC umgesetzt zu werden. Potentiellen Interessenten sei

indessen von vornherein gesagt, daß beide Versionen mittlerweile längst ausverkauft sind und deshalb angesichts des breiten Angebots von ebenso prächtigen wie brandneuen Wirtschaftsstrategicals keine Aufnahme in dieses Sonderheft fanden.

Ein beklagenswertes Schicksal, welches das etwas jüngere „Oil Imperium“ glücklicherweise nicht teilt. Vom Budget-Label Top Shots neu aufgelegt, ist ReLines ölige Goldgrube für alle gängigen Systeme (bis auf den ST) erhältlich und wird von uns entsprechend gewürdigt. Apropos Würdigung: Ist es Euch eigentlich aufgefallen, daß die meisten der bisher genannten Titel aus deutschen Landen stammen oder doch zumindest von Deutschen programmiert wurden? Sicher kein Zufall, denn nicht von ungefähr gilt das Land der Dichter und Denker als Hochburg des digitalen Handels – schließlich sind nur wenige Genres ähnlich anspruchsvoll, wenn es um Kopfarbeit geht. Und so nimmt es nicht wunder, wenn auch unter den Produktionen neueren Datums überraschend vieles aus Teutonia oder zumindest aus dem deutschsprachigen Ausland stammt. Hierzulande haben sich manche Herstel-

ler ja zeitweise richtiggehend auf Wirtschaftssimulationen spezialisiert, man denke nur an die schon mal in Konkurs gegangene und inzwischen wiederbelebte Stehaufmännchen-Firma Starbyte und ihre Palette: „Transworld“, „Winzer“, „Black Gold“ und „Space Max“. Mittlerweile wurde die Stafette freilich an Hersteller wie Rainbow Arts, Ascon oder die in Österreich angesiedelten Max-Designer weitergereicht, welche schöne Dinge wie Humor, geschichtlichen Hintergrund und nicht zuletzt eine schicke Optik ins strategische Spiel brachten – exemplarisch seien an dieser Stelle mal die Highlights „Mad TV“, „Der Patrizier“ und „1869“ angeführt.

Zu guter Letzt wollen wir aber auch die Wirtschafts-Hits aus Übersee nicht unter den Tisch fallen lassen, das hätten Spitzenprogramme, von Sid Meiers Eisenbahn-Epos „Railroad Tycoon“ über Interplays kosmischen Wettlauf „Buzz Aldrin's Race into Space“ bis hin zum ofenfrischen Börsenspekulativ „Wall Street Manager“, nun wahrlich nicht verdient. So, damit hätten wir das Vorspiel hinter uns, es wird Zeit zum Handeln – möget Ihr alle Digi-Millionäre werden! (jn)



Die Ralf Glau Story · Die Ralf



Zur Gründerzeit des digitalen Entertainments stand der Name Ralf Glau bei allen Wirtschaftsstrategen hoch im Aktienkurs, ihm verdanken wir drei längst zu Klassikern gereifte Handelsspiele. Jetzt meldet er sich zurück!

Wurde auch Zeit, denn abgesehen von der Oldie-Sammlung „Die Ralf Glau Edition“ und ein wenig Mitarbeit an den Flops „Das Haus“ und „Das Magazin“ war es um den Programmierer aus Kassel etwas still geworden – er steckte seine Energie lieber in die Ausbildung zum Diplom-Designer. Jetzt steckt das Diplom in der Tasche und das brandneue Historien-Spektakel „Elisabeth“ in den Startlöchern, doch dazu kommen wir noch. Zunächst aber zu Ralfs Erstlingswerk aus dem Jahre 1986, das er wie die meisten seiner Programme im Alleingang entwickelt hat:

HANSE

Zur Glauschen Philosophie einer gelungenen Wirtschaftssi-

mulation gehört seit jeher ein Mehrspielermodus, weshalb sich bereits hier bis zu sechs Kaufleute am Seehandel versuchen durften. Oberstes Ziel der Hanseaten war es, zum Bürgermeister von Lübeck gewählt zu werden – ein Posten, der allein für den gewieftesten Geschäftsmann reserviert blieb. Also orderte man in der Heimatwerft eine Schiffsflotte, um damit einen regen Warenhandel zwischen acht Städten der Ostsee in Gang zu setzen. Erfolg brachte von Zeit zu Zeit eine Beförderung mit sich, eine kleine Actionsequenz bei Piratenüberfällen brachte Abwechslung ins Spiel, und wer mochte, durfte sogar selber die Schiffe der Konkurrenz zum Klabautermann schicken.

Aus heutiger Sicht mag sich das alles nicht mehr allzu aufregend anhören, die Grafik des Genre-Oheims ist selbst (oder gerade) bei den 16-Bit-Versionen antiquiert, und akustisch herrschte damals noch Stille im Kontor. Auch die Steuerung via Keyboard bzw. Maus wirkt altväterlich, funktioniert aber reibungslos. Nicht viel anders verhält es sich beim 1987 erschienenen Nachfolger namens:

VERMEER



Die Handlung führt zurück zur Zeit des Ersten Weltkrieges, wobei sich alles um eine verschollen geglaubte Gemäldegalerie dreht. Um die raren Kunstwerke in den eigenen

Besitz zu überführen, bedarf es einer erklecklichen Summe, denn die Bilder werden auf verschiedenen Auktionen meistbietend versteigert. Also kaufen die bis zu vier Teilnehmer weltweit Ackerland, stellen Arbeiter ein und pflanzen mit deren Hilfe Luxusgüter wie Tee oder Tabak an, um sich mit dem Verkaufserlös eine Stange Geld zu erwirtschaften. Für Unterhaltung sorgen hierbei ein Aktienmarkt, Lohnverhandlungen, schwankende Preise, eingestreute historische Nachrichten sowie besonders lukrative Warenermingeschäfte.

Man ahnt es schon, das Gameplay hatte gegenüber „Hanse“ deutlich an Komplexität gewonnen. In weit geringerem Maße gilt das für die kaum sehenswertere Grafik, Sound gab's immer noch keinen, und die Steuerung scheint direkt vom Vorgänger importiert.

YUPPI'S REVENGE

1988 unternahm Ralf dann einen Ausflug in die Branche des schwarzen Goldes, und bis zu vier Spieler durften ihn begleiten. Als angehender Ölbaron besorgt man sich zunächst

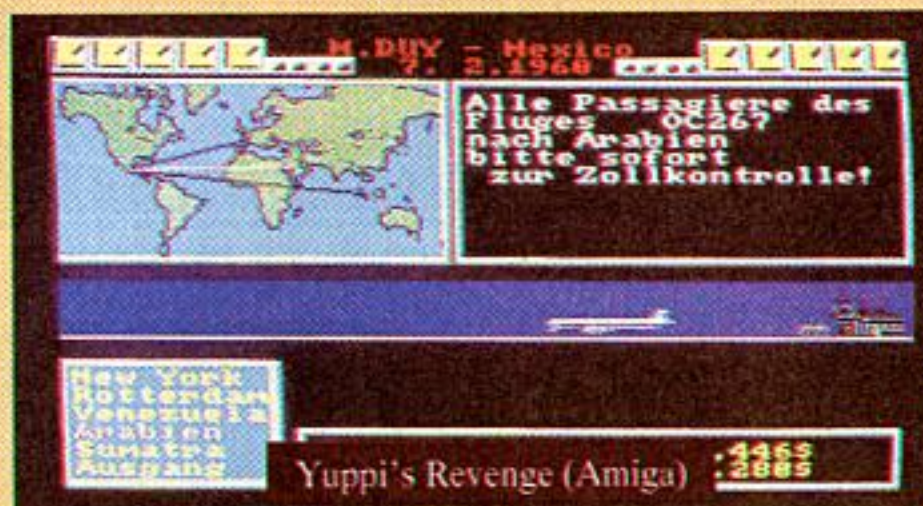


Erste Grafik-Impressionen von Elisabeth I

Blau Story · Die Ralf Glau Story



Vermeer (Amiga)



Yuppi's Revenge (Amiga)

die erforderlichen Lizenzen und das benötigte Equipment



Pokal zur Würdigung von Verdiensten für die Allgemeinheit

(etwa Bohrtürme oder Tanker), um den Schmierstoff sodann mit Schiffen zu den Märkten dieser Welt zu befördern. Hier konnte die Konkurrenz auch erstmals durch Sabotage lahmgelegt werden, und um den Mann der Stunde zu ermitteln,

ärztlicher Versorgung und weltweitem Ölhandel nicht ganz an „Vermeer“ heran, aber immerhin hat die Präsentation zugelegt – selbst ein paar piepsige Effekte sind hier bereits zu hören! Alle drei Spiele sind, wie gesagt, in der Compilation „Die Ralf Glau Edition“ erhältlich (auf die sich auch unsere Preisangabe bezieht) und müssen als Wegweiser für neuere Genre-Highlights wie „1869“ oder „Der Patrizier“ gelten. Um so gespannter darf man auf das kommende GLAUBensbekenntnis sein:

ELISABETH

Leider hat die Endversion von Ralfs Comeback unseren Redaktionsschluß nicht berücksichtigt, aber wir konnten für Euch schon mal vorab einen Blick auf diese Polit- und Wirtschaftssimulation im historischen Gewand werfen!

Das Szenario versetzt uns in das Jahr 1558, als Deutschland, Spanien, Frankreich und England um die Vorherrschaft rangelten. Bis zu vier Spieler werden zu Anfang in den engli-

schen Queens Club aufgenommen, der Britannien einen Platz an der Wirtschaftssonne sichern soll. Im Namen der Königin segelt man dann zu den 12 wichtigsten europäischen Handelsstädten, um dort fette Gewinne einzufahren, diplomatische Beziehungen zu knüpfen, zu spionieren und überhaupt die englische Krone zu unterstützen. Besonders verwegene Skipper dürfen sich dabei auch als Freibeuter versuchen und dem verhassten Feind auf hoher See die Kanonenrohre zeigen. Letztere befinden sich auf einem der sieben verfügbaren Schiffe, darüber hinaus wird es computergesteuerte Konkurrenz, vergrabene Schätze, zu gründende Fabriken und natürlich eine Karriereleiter geben.

Gründe genug also, sich auf das neue Seemannsgarn aus Ascons Softwarewerk zu freuen. Zumal hier wie schon beim „Patrizier“ neben dem exakt recherchierten Background auch eine schicke Präsentation und praktische Features wie eine Autosave-Option auf Wirtschaftsstrategien mit Amiga und PC (eine CD-Version ist ebenfalls geplant) warten! (md)

Hanse United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	27%	28%	34%	18%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	61%	61%	61%	61%
Motivation:	62%	62%	62%	62%
Urteil:	57%	57%	60%	55%
Preis (DM)	99,-	99,-	79,-	99,-

Für Anfänger

Vermeer United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	42%	31%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	61%	61%	61%	61%
Motivation:	65%	65%	65%	65%
Urteil:	61%	61%	63%	61%
Preis (DM)	99,-	99,-	79,-	99,-

Für Fortgeschrittene

Yuppi's Revenge United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	30%	40%	30%
Sound:	9%	7%	11%	6%
Steuerung:	63%	63%	64%	61%
Motivation:	62%	62%	62%	62%
Urteil:	60%	60%	62%	59%
Preis (DM)	99,-	99,-	79,-	99,-

Für Anfänger

Amiga

Die Trilogie läuft auf jedem Amiga, auch der 1200er tut seine Pflicht.

ST

Leider sind die Glau-Games auf dem ST zum Großteil vergriffen.

C64

Hier gilt dasselbe wie für den ST.

PC

Restbestände sind noch vorhanden, für sie genügt auch ein XT.



Ehrentitel eines Doktors der Sozialwissenschaften der Universität Southampton

wird jedes (Spiel-) Jahr eine Zwischenbilanz gezogen. Als Lohn der Mühe erhalten Erfolgsmenschen eine der vielen Urkunden und Pokale, die der Packung auch als kleine Spielkarten beiliegen.

Das Gameplay der Yuppi-Rache reicht trotz Aktienmarkt,



Die Software-Werft von Max Design liegt zwar mitten im österreichischen Bergland, dennoch ist ihre Seehandelssimulation nicht zum alpinen Seemannsgarn geraten – sondern zum maritimen Meilenstein!

1869

Ein bis vier (Wirtschafts-) Kapitäne starten im Jahre 1854 mit mickrigen 8.000 Kröten Grundkapital, um spätestens bei Spielen anno 1880 daraus ein riesiges Vermögen gemacht zu haben; sollte die Konkurrenz bis dahin pleite gegangen sein, ist das auch kein Fehler. Es gibt also viel zu tun, packen wir's an...

Da bei Krediten horrenden Zinsen fällig werden, legt man sich in der Werft des frei wählbaren Heimathafens am besten erst mal einen gebrauchten Kahn zu. Sobald der Seelenverkäufer bereitsteht, sieht man im Hafenkantor nach, welche der insgesamt 22 mitwirkenden Handelswaren gerade vorrätig sind, und stattet der örtlichen Spelunke noch einen Kurzbesuch ab. Dort kann man vom kostengünstigen Leichtmatrosen bis zum sturm-

erprobten Seebären alles anheuern, was Rum trinkt, außerdem erfährt man in den Kneipen immer die neuesten Neuigkeiten – gequatscht wird via Maus und Anklick-Sätzen à la Lucas Arts.

Ist schließlich auch der Zielhafen auf der hübsch gemachten Weltkarte festgelegt, läuft die Uhr dort ganz ähnlich wie beim alten „Ports of Call“ im Zeitrafferbetrieb, bis sie irgendein Ereignis stoppt, das ein Eingreifen des Kapitäns erforderlich macht. Das passiert übrigens recht häufig, weil das Programm großen Wert auf so entzückend realistische Details wie Riffe, berüchtigte Sturmgebiete und gefährliche Meeresströmungen legt. Auch die öfters eintreffenden Meldungen über politische, wirtschaftliche und (schiffahrts-) technische Entwicklungen beruhen auf genauen historischen



(IBM)



(Amiga)

Recherchen; nicht ganz umsonst verdankt das Game seinen Namen der Eröffnung des Suezkanals im Jahre 1869. Bei soviel Komplexität und Realismus ist es quasi selbstverständlich, daß man Schiffe reparieren lassen oder zukaufen, neue Handelsniederlassungen gründen und dergleichen mehr kann.

Rübergebracht wird die Geschichte mit vielen stimmungsvollen Shanties und noch mehr schön gezeichneten, fein animierten Grafiken. Auch die Maus/Iconsteuerung tut brav ihre Pflicht, und das umfangreiche Handbuch ist informativ wie ein Logbuch. Dementsprechend erfolgreich war das Spiel – sogar so erfolgreich, daß die österreichischen Seebären bereits über eine Fortsetzung nachdenken, die aber frühestens im Sommer 1994 erscheinen könnte. (md)

1869 Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	81%	-	-	82%
Sound:	80%	-	-	81%
Steuerung:	81%	-	-	81%
Motivation:	86%	-	-	86%
Urteil:	84%	-	-	84%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Für Geübte

Amiga

1 MB Speicher muß sein, Zweitlaufwerke werden unterstützt, HD-Installation ist möglich. Die spezielle 1200er-Version ist noch bunter und sogar multitaskingfähig.

PC

Jeder Rechner mit schlappen 12 MHz in den Segeln tut's, Hauptsache eine Maus und 6 freie Festplatten-MB sind mit an Bord.



Der Patrizier

Das deutsche Softwarehaus Ascon startete seine Karriere 1992 mit diesem Handels-Hit, der bis zu vier Kaufleute die Blütezeit der Hanse am eigenen Geldbeutel erfahren läßt – und noch sehr viel mehr!



Auf der scrollenden Seekarte wird gereist (VGA)

Bei der hochkomplexen Wirtschafts- und Gesellschaftssimulation geht es nämlich nicht allein darum, es trotz eines bescheidenen Ausgangsbudgets durch Handel, Wandel & Bestechung zu Reichtum und Wohlstand zu bringen, auch Ruhm und Ehre stehen am Programm: Der größte Wunsch aller digitalen und menschlichen Konkurrenten ist es, zuerst zum Bürgermeister gewählt zu werden und irgendwann den Posten des „Ältermanns“ zu ergattern, denn so hieß früher der oberste Hanse-Boß.

Je nach Schwierigkeitsgrad startet man seine Laufbahn mit ein oder zwei Schiffen; die übrigen Startbedingungen hängen stark von der Größe und Bedeutung des gewählten Niederlassungsorts ab – wobei nur die acht Hansestädte unter den insgesamt 17 vorhandenen Nord- und Ostsee-Käffern für die Ansiedlung in Frage kommen. Wer jetzt schon Geldmangel verspürt, geht zum örtlichen Kredithai; Uner-schrockene können aber auch eine der reichen Witwen vor den Traualtar zerren, die überall auf männliche Beute lauern. Die mühsam besorgte Knete investiert man in Waren, Lagerräume und eine tüchtige Besatzung, die der freundliche Sachbearbeiter in der Hafen-



Der Marktplatz ist gleichzeitig das Hauptmenü (VGA)



Büro-Alltag im Mittelalter (Amiga)



Ja, wen haben wir denn da?! (Amiga)

spelunke gerne vermittelt. Weil man sich später auf hoher See in kleinen Actionsequenzen gegen Piraten wehren muß, gehören auch ein paar Kanonen an Bord; davon abgesehen empfehlen sich wegen ihrer karrierefördernden Wirkung großzügige Spenden an die Kirche und das Ausrichten von rauschenden Festen für den wahlberechtigten Pöbel. Außerdem kann man wichtige Leute bestechen, an Verstei-

gerungen teilnehmen, Meinungsumfragen veranstalten und und und.

Das an den Genre-Klassiker „Hanse“ erinnernde Gameplay überzeugt nicht nur durch

Vielfalt und Einfallsreichtum, sondern auch durch die bis ins Detail realistische Ausführung. So gelten selbstverständlich die Gesetze von Angebot und Nachfrage, der technische Standard schreitet mit der Zeit voran, und die gelegentlich eintreffenden Meldungen sind größtenteils an historische Ereignisse angelehnt. Dazu gibt's brillant gezeichnete, teilweise animierte Grafiken, schön mittelalterliche Soundunterma-lung, eine kinderleicht zu be-dienende Maussteuerung und viele eingestreute Gags – etwa den Gastauftritt von Didi Hallervorden als Hei-ratsvermittler! Kein Wunder, daß der Patrizier auch seinen Schöpfern zu Ruhm und Wohlstand verhalf... (md)

Der Patrizier

Ascon

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	81%	79%	-	82%
Sound:	77%	76%	-	77%
Steuerung:	83%	83%	-	83%
Motivation:	87%	87%	-	87%
Urteil:	85%	85%	-	85%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	119,-

Variabel

Amiga 1 MB erforderlich, Zweitlaufwerke werden unterstützt, HD-Installation möglich, alles komplett in Deutsch.

ST Die Unterschiede zu den (technisch hervorragenden) PC- und Amigaversionen halten sich in engen Grenzen.

PC Die Rechnergeschwindigkeit ist hier eher zweitrangig, eine CD ROM-Version gibt's übrigens auch.

ReLines imperiales Schwarzgold zählt fraglos zu den Klassikern unter den Wirtschaftssimulationen: Im Lauf seiner nunmehr gut vierjährigen Geschichte hat der Ruhm des Programms sogar seine Schöpfer überdauert!

OIL IMPERIUM



Von J.R. und „Dallas“, seinerzeit quasi die TV-Variante des Games, redet heute kein Mensch mehr, und die norddeutsche Softwareschmiede ReLine hat den Besuch des Konkursverwalters längst hinter sich – doch Oil Imperium ist den Freunden des Genres nach wie vor ein Begriff. Und das nicht nur, weil es das Budget-Label Top Shots mittlerweile neu aufgelegt hat...

Vier Ölmagnaten treten hier gegeneinander an (fehlende Menschen übernimmt der Rechner), um einem vorher einstellbaren Ziel wie etwa dem Ruin aller Konkurrenten oder der Erlangung von 80 Prozent Marktanteil hinter-



herzuhecheln. Per Maus, Stick und/oder Tastatur lassen sich auf dem Hauptscreen des öli- gen Dramas sehr bequem di- verse Aktionen in Gang setzen, die ganz stilecht bei Sabotage

bzw. Spionage beginnen und mit legalen Unternehmungen wie Ölverkauf oder Erwerb neuer Claims auf der ver- größerbaren Weltkarte noch lange nicht aufhören. Darüber hinaus gilt es nämlich zu be- denken, daß der Preis der braunen Brühe in den ver- schiedenen Förder-Regionen von Alaska bis zur arabischen Wüste von Monat zu Monat

noch vergleichsweise erfreu- lich daher, es gibt verschiede- ne, hübsch gezeichnete und in einigen Versionen sogar ani- mierte Büros als Hintergrund- grafiken sowie recht nette Ar- cade-Einlagen. Auch die un- terschiedlichen Musikstücke samt Titelsound und FX ran- gieren nach wie vor im Okay- Bereich, einzig die PC-Versi- on fällt technisch gesehen et- was ab. Doch wenn man bedenkt, daß der Schmierstoff jetzt zum Dumpingpreis spru- delt, ist eine Karriere als Öl- baron immer noch ein bis zwei Überlegungen wert! (jn)

Oil Imperium ReLine/Top Shots

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	60%	60%	52%
Sound:	64%	62%	62%	14%
Steuerung:	72%	72%	72%	72%
Motivation:	74%	74%	74%	69%
Urteil:	70%	70%	70%	66%
Preis (DM)	19,-	-	9,-	19,-

Variabel

PC EGA-Optik und PC-Piepser, unterstützt auch Hercules.

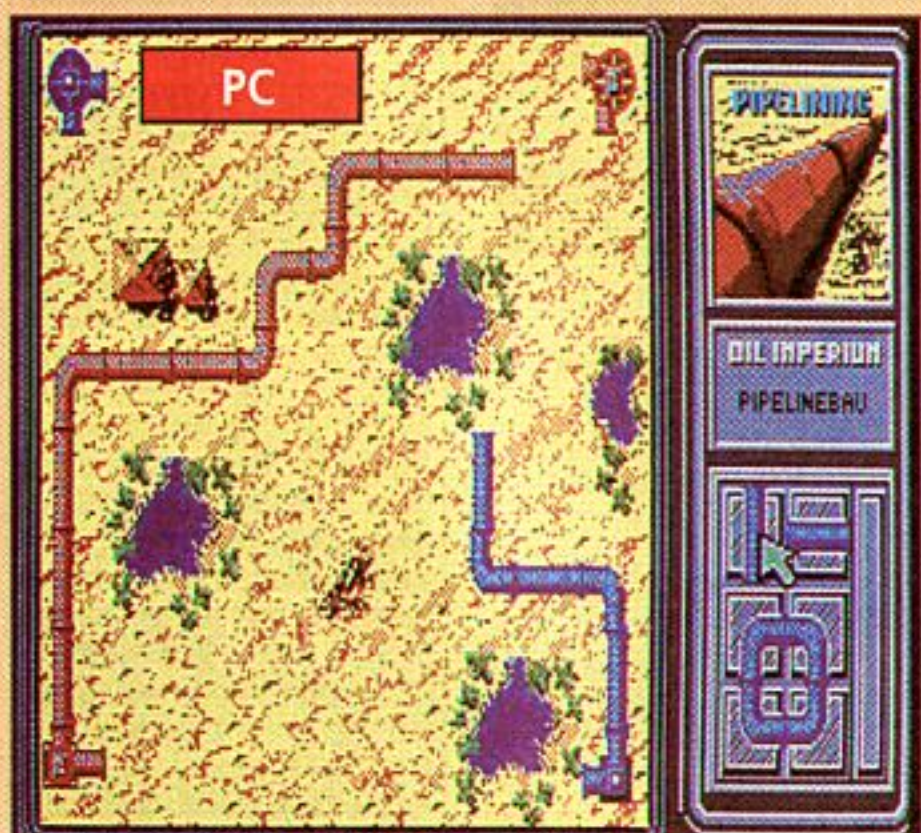
Amiga Die schick- ste Versi- on! Zwei Disks, nutzt Speichererwei- terungen und läßt sich auf HD installieren, verweigert aber den 1200er-Dienst.

ST Gab es mal. Vor- bei, dahin, nie wieder...

C64 Sehr schö- ne Versi- on, ein Fastloader wird mitgelie- fert, eine Maus ist emp- fehlenswert.

ganz erheblich schwanken kann, weshalb man sich er- stens einige Tanks für die La- gerhaltung zulegen sollte und zweitens auf eine gute geo- graphische Streuung der Bohr- türme zu achten hat. Doch nicht allein Taktiker und Grübler kommen auf ihre Ko- sten, denn zwischendurch sind immer wieder kleine Action- sequenzen zu bewältigen. So kann man z.B. das Bohren ei- ner teuren Spezialfirma über- lassen oder eigenhändig zum Stick greifen. Gelegentlich muß auch eine Pipeline gelegt oder ein brennendes Ölfeld mit Dynamit gelöscht werden, wo- bei insbesondere der leider un- umgängliche Leitungsbau nicht gerade zu den einfach- sten Übungen gehört.

Optisch kommt das Spiel auch nach heutigen Gesichtspunkten





Im Herbst des Jahres 1991 betraten die Starbyte-Strategen Neuland, das interessanterweise vor- und nachher keine andere Wirtschaftssimulation für sich reklamierte: die deutschen Weinberge!

und verkauft, wobei jede Spielrunde einem Monat entspricht. Ob man dabei nun billigen Fusel oder feinsten Edelstoff produziert, bleibt jedem selbst überlassen; im Notfall darf der Wein auch mal gepanscht oder die Konkurrenz sabotiert werden.

Zugegeben: Unter dem Strich unterscheidet sich Starbytes digitales Kohlebergwerk kaum vom Weingut aus gleichem Hause. Aber daß die Jungs aus dem Ruhrpott was vom Thema verstehen, wird niemand bestreiten können...

bert werden, was jedoch zwischen 1914 und 1918 nicht ins Ausland möglich ist – da tobte bekanntlich der Erste Weltkrieg.



Auf Amiga (und CDTV!), ST und PC macht das durchdachte Programm mit seinen vielen Features auch heute noch einen reifen Eindruck, die 64er-

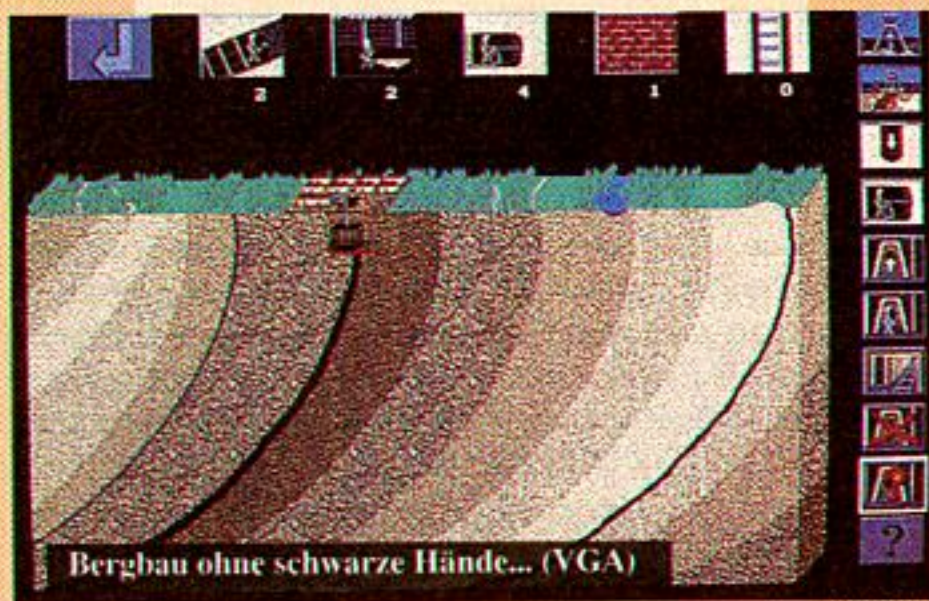
Was hier im Frühling 1992 in Bochum abgebaut wurde, ist daher auch nichts anderes als eine wortwörtlich tiefschürfende Wirtschaftssimulation – sowohl was den geschichtlichen Hintergrund als auch Realismus und Spieltiefe betrifft: Bis zu vier Bildschirm-Kumpels sind im Jahre 1900 aufgerufen, eine Zeche zu gründen, um Monat für Monat Kohle durch Kohle zu machen. Nach dem obligaten Besuch im Kreditinstitut darf der frisch er-

Eine Grafikorgie tobt hier generell nicht, doch sorgen wenigstens ab und an historische Digi-Fotos für Abwechslung (außer am 64er). Die Maus hat den Icon-Bergbau stets im Griff, auch die Tastatur macht sich unter Tage ganz ordentlich. Komplexität ist wie gesagt kein Thema, Verständnis der Materie dank des vorzüglichen Handbuchs auch nicht. Nur der Preis scheint aufgrund der Ähnlichkeiten zu „Winzer“ etwas happig – aber für 119 Kohlen gibt's ja auch noch Starbytes „No.1 Compilation“ mit den beiden ungleichen Brüdern und „Space Max“ obendrein. (md)

So innovativ das Szenario auch sein mag, so wenig originell war die Präsentation ausgefallen, mit der man die Digi-Weinbauern abspenstete – optisch und akustisch erinnert Winzer unverkennbar an uralte Tröpfchen wie „Fugger“ oder „Hanse“ (nicht umsonst begnügt sich die PC-Version auch mit einer Hercules-Karte). Wer indessen seinen Rebensaft unter möglichst realistischen Bedingungen herstellen und vertreiben möchte, war und ist hier bestens aufgehoben...

Version ist leider bis auf Restbestände vergriffen. Fazit: Starbytes Digi-Ernte ist durchaus für die eine oder andere durchzechte Nacht gut, besonders, wenn mit der Tastatur gebechert wird – die Maus torkelt nämlich eher unbeherrscht durch die süffigen Menüs... (md)

Als Basis für die erfolgreiche Bewirtschaftung des eingangs gewählten Weinguts dienen neben dem Grundstück ein Startkapital von 40.000 Mark sowie ein paar leere Flaschen und Fässer. Die Kohle investieren die ein bis vier Gutsherren vornehmlich in den Erwerb und Anbau von Rebstöcken, etwa Riesling oder Burgunder. Nach angemessener Reifezeit werden die Trauben gekeltert, abgefüllt



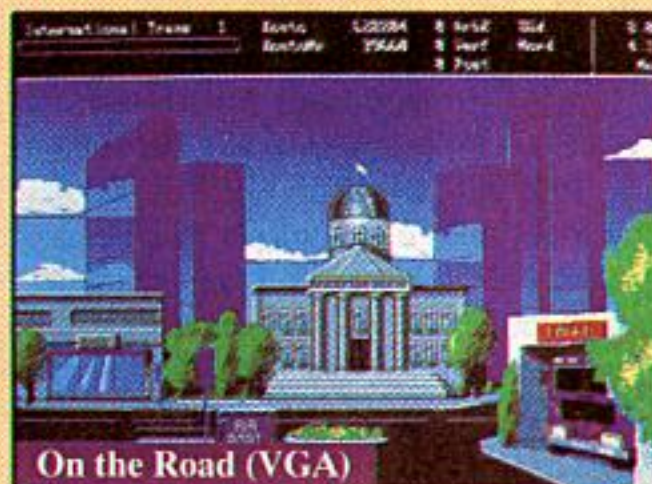
Winzer Starbyte				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	31%	38%	31%
Sound:	36%	28%	22%	-
Steuerung:	58%	58%	56%	56%
Motivation:	66%	65%	65%	63%
Urteil:	62%	61%	60%	59%
Preis (DM)	99,-	99,-	59,-	99,-
Für Fortgeschrittene				

Black Gold Starbyte				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	28%	33%
Sound:	38%	36%	26%	41%
Steuerung:	69%	69%	69%	70%
Motivation:	71%	70%	66%	72%
Urteil:	68%	67%	65%	69%
Preis (DM)	99,-	99,-	59,-	99,-
Für Geübte				

borgte Reichtum in ein Grubenfeld, 'nen Bohrturm, Werkzeug und natürlich Personal investiert werden. Sodann wird rundenweise gefördert, wobei die Zeche samt Turm, Schächten und Stollen im Querschnitt zu sehen ist. Auf einem weiteren Screen hacken die Hauer den Brennstoff aus dem Gestein; hier muß für Stützmaterial und den Abtransport gesorgt werden. Last not least soll das schwarze Gold versil-

DEM SPEDITEUR IST NICHTS ZU SCHWÖR!

Aus dem Radio dudelt Countrymusik, das Karohemd spannt über dem Bierbauch, und der eifrig konsumierte Kaffee sorgt für den Verkehrsüberblick – ganz klar, die Highway-Cowboys sind los!



On the Road (VGA)



Transworld (Amiga)



Delivery Agent (Amiga)

TRANSWORLD

Seit 1991 rollt Starbytes Spediteurs-Saga für vier Mitfahrer erfolgreich über die Fernstraßen. Insgesamt 30 verschiedene Brummis können geordert und damit 16 Güter herumkutschiert werden, das Arbeitsamt beschafft die nötigen Muskelmänner und die Hausbank das Klimpergeld. Ansonsten darf jede Ware überall hintransportiert werden, nur der Preis sollte halt stimmen – den erfährt man jedoch erst vor Ort oder durch die Gründung von lokalen Zweigstellen.

Auch wenn hier weder optisch noch akustisch besonders viel los ist, hat die Fuhrmann-Simulation ihren eigenen, nostalgischen Charme, zudem funktioniert die Steuerung via Menüs und Cursortasten famos.

ON THE ROAD

Realismus pur ist bei Lifetimes im selben Jahr veröffentlicht, recht komplexer Laster-Strategie für bis zu sechs Spediteure angesagt. Nach dem Festlegen der vielfältigen Startbedingungen werden Aufträge aus ganz Europa per Telefon reingeschaufelt, die Lkws kommandiert man mit dem Funkgerät herum, und der Büro-PC hält Infos aller Art parat. Darüber hinaus gibt's Versicherungen, Fahrgesellschaften, Staus, Sabotageakte, Gerichtsprozesse, Polizeikontrollen, launisches Wetter und und und.

In Sachen Präsentation wird (außer einem Countrysong zur Einstimmung) herzlich wenig geboten, dazu hat auch die Maussteuerung ihre Tücken. Immerhin wurde uns für 1994 eine überarbeitete CD-Version mit Digi-Sprachausgabe für den PC versprochen.

DELIVERY AGENT

Das erst unlängst erschienene Oase-Game protzt mit 42 verschiedenen Transportgeräten (darunter sogar Flugzeuge und Schiffe!) und bietet den maximal vier Amiga-Truckern insgesamt 25 Güter an. Daneben findet man die obligate Hausbank, Werkstätten, Schmuggeltouren, lukrative Spezialaufträge und Sabotageakte. Sollte die Arbeit trotzdem mal ausgehen, darf auch kräftig die Werbetrommel gerührt werden. Die Grafik besteht lediglich aus ein paar mittelpächtigen Bildchen, der Sound verabschiedet sich nach der Titelmusik auf Nimmerwiederhören. Was soll's, glänzt doch die Maus-/Menüsteuerung durch Bedienungsfreundlichkeit, das Gameplay geht in Ordnung, und letztlich kostet das Spiel ja auch kaum mehr als eine halbe Tankladung. (md)

Transworld Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	60%	64%	60%
Sound:	12%	12%	12%	10%
Steuerung:	70%	69%	65%	70%
Motivation:	64%	64%	64%	64%
Urteil:	62%	61%	61%	61%
Preis (DM)	69,-	89,-	49,-	79,-

Für Fortgeschrittene

On the Road Lifetimes

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55%	55%	-	62%
Sound:	17%	17%	-	24%
Steuerung:	55%	53%	-	55%
Motivation:	66%	66%	-	66%
Urteil:	60%	60%	-	61%
Preis (DM)	89,-	89,-	-	89,-

Variabel

Delivery Agent Oase

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	46%	-	-	-
Sound:	29%	-	-	-
Steuerung:	74%	-	-	-
Motivation:	70%	-	-	-
Urteil:	66%	-	-	-
Preis (DM)	49,-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Amiga

On the Road ist vergriffen, Delivery Agent bekommt man problemlos, Transworld nur noch auf der „Manager-Collection“.

ST

Transworld ist auf der „No. 1 Collection“ enthalten, On the Road bis auf Restbestände vergriffen.

PC

On the Road ist weg vom Fenster, Transworld auf der „Manager Collection“.

C64

Auch hier gibt's Transworld nur noch auf der „Manager Collection“.

Lieber reich und gesund als arm und krank – dieser Yuppie-Parole folgte schon so manches Spiel für Börsenmanager. Allerdings war noch keines davon so rundum gelungen inszeniert wie Interplays jüngster Spekulations!

Der Kapitalisten-Streß beginnt hier mit mehreren hunderttausend Dollar Startkapital, mit denen neben einer tüchtigen Sekretärin zunächst ein Börsen-Frontkämpfer anzuheuern wäre, der dann direkt vor Ort alle Käufe und Verkäufe schnellstmöglich tätigt. Der Spieler selbst schlüpft hingegen in den Maßanzug des großen Koordinators, hockt im wunderschön gezeichneten Büro und beobachtet gebannt die Kursentwicklung

schon bald weiteres Personal beschäftigen können. Ein Anwalt, der was kann halt, ist ja beispielsweise nie verkehrt, und auch ein sachverständiger Hilfs-Spekulant könnte sich als sehr nützlich erweisen – etwa, indem er sich um die Werbung neuer Kunden kümmert (deren Geld anschließend ebenfalls zu verspekulieren wäre), oder weil man so in der Lage ist, die Leitung des Ladens vorübergehend und nach eigenen Vorgaben kundigen



WALL STREET MANAGER

Last but not least wird komplett in Deutsch geschachert, laßt Euch also von unseren Fotos der US-Version namens „Rags to Riches“ nicht täuschen – in diesem Digi-Gewässer schwimmen die Geldhaie unter Euch goldrichtig! (jn)

der vier handelbaren Güter. Neben Gold, Öl und Staatsanleihen sind das sogenannte Blue Chips, bei denen es sich um Aktienpakete führender Großunternehmen handelt.

Spannung kommt nun allein schon deshalb auf, weil innerhalb eines einzigen simulierten Echtzeit-Tages oft erhebliche Wertschwankungen zu verzeichnen sind. Und wer diese nervenzehrende Berg- und Talfahrt der Finanzen mit Hilfe von illegalen Insider-Tips, Zeitung, TV oder Spürsinn stets rechtzeitig für gewinnbringende Transaktionen ausnutzt, wird



Händen zu überlassen. Das ist deshalb wichtig, weil man es nicht versäumen sollte, hin und wieder außer Haus mit wohlinformierten Informanten zu lunchen und auf Shopping-Touren sein Geld auszugeben; schließlich erhöht materieller Besitz das Prestige. Außerdem steht gelegentlich eine Reise im Terminkalender, denn die Eröffnung von Zweigstellen in London oder Tokio erfordert natürlich die persönliche Anwesenheit des erfolgreichen Börsianers.

Aber wo man sich auch immer herumtreibt und was man auch anstellt, nach einem Jahr ist ultimativ Börsenschluß! Der Rechner ermittelt dann anhand der vom Spieler gehorteten Sach- und Geldwerte einen Highscore, der auch für die Nachwelt festgehalten wird. Nicht minder hektisch präsentiert sich übrigens das mitgelieferte Crash-Szenario von anno 29, und die adventurereife, teilweise sogar animierte Edel-Optik trägt ebenfalls ihr Scherflein zum Wohlbefinden bei. Ganz zu schweigen von den schicken, per Klick auf das Büro-Radio auswählbaren Musikstücken, den realistischen FX oder der weitgehend optimalen Point & Klick-Steuerung...



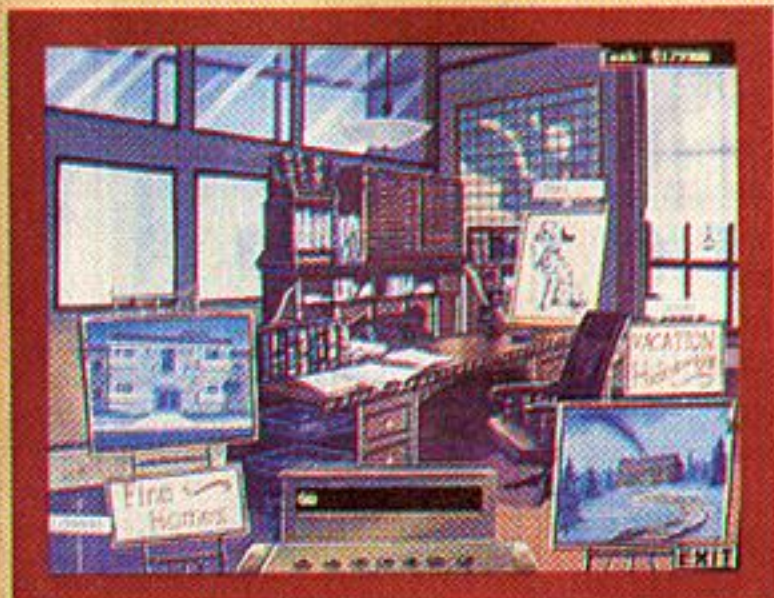
Wall Street Manager Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	80%
Sound:	-	-	-	78%
Steuerung:	-	-	-	74%
Motivation:	-	-	-	81%
Urteil:	-	-	-	80%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel: 3 Stufen

PC

Erfreulicherweise kommt man selbst mit simplen 286ern gut zurecht – andere Systeme werden auf die Mauerstraße aber wohl verzichten müssen.



MAD TV

Neue TV-Sender schießen derzeit wie Pilze aus dem Thekenboden, aber wer schwimmt der Fernsehwellen schon seit zwei Jahren voran? Genau, die Jungs von Rainbow Arts mit ihrer etwas anderen Wirtschaftssimulation!

Beziehen wir also ein Büro in dem mehrgeschossigen Rundfunkgebäude, das im Seitenaufriss dargestellt wird und in dem auch noch zwei rechnergesteuerte Konkurrenzunternehmen residieren. Der erste Gang führt unser kleines Manager-Sprite zu den Türen von



Auf der Couch hockt die personalisierte Einschaltquote... (Amiga)



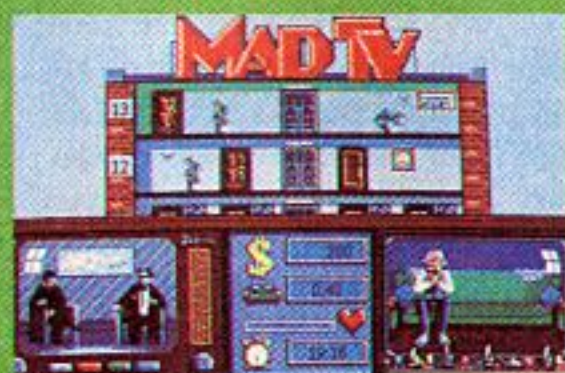
So blond, so fein – das kann nur Betty sein! (Amiga)



Im TV-Labor (VGA)

Anders ist das Game nämlich wegen der vielen Kilobytes an Klamauk, die hier das genreübliche Streben nach kommerziellen Höhenflügen auf die Schippe nehmen. Das soll nun aber nicht heißen, daß der Ernst des wirtschaftlichen Lebens auch spielerisch zu kurz kommt, denn die Leitung eines maroden TV-Kanals ist keine leichte Übung – schon überhaupt, wenn der frisch gefeuerte Vorgänger offenbar nur simuliert hat, er sei ein kompetenter Manager...

Filmverleih und PR-Agentur; schließlich will so ein Sendetag vernünftig gefüllt sein, und schwarze Zahlen kann nur schreiben, wer lukrative Reklame an Land zieht. In der



Nächster Stock: Chefetage? (VGA)

Theorie jedenfalls, denn praktisch ist das strapazierte Managerbudget hier anfangs viel zu klein für die wirklich tollen Filme, während finanziell interessante Werbespots häufig via Vertragsstrafen an enorme Einschaltquoten geknüpft sind.

Na, dann machen wir es halt wie RTL und drehen unsere eigenen Serien und Shows, wozu es freilich passender Studios bedarf. Da die jedoch so gut wie nie zur Hand sind, ist Improvisationstalent gefragt. Man könnte ja z.B. eine der vielen Suiten des Gebäudes auf die grobe Tour räumen, indem man den periodisch wiederkehrenden Terroristen, der eine arabische Botschaft sprengen möchte, per Schildervertauschung zum Psychiater, zur Tabaklobby oder zu anderen obskuren Organisationen führt. Ganz Schlaue locken den Burschen auch mal in die Räumlichkeiten der Konkurrenz, was dort wortwörtlich für Bombenstimmung sorgt. Tja, und dann gibt es da schließlich noch die holde Betty, eine Liebhaberin langweiliger Kultursendungen, die man leider unbedingt heiraten muß, um das Spiel zu gewinnen. Dumm ist bloß, daß die Chefs der beiden anderen Anstalten ebenfalls je zwei Augen auf das Mädel geworfen haben...

An spielerischer Ab-

wechslung fehlt es dieser witzig-spritzigen Echtzeit-Simulation somit keinesfalls, und auch die Präsentation schlägt das Gros der Genre-Konkurrenz locker aus dem Feld: Knallbunte Comic-Optik entzückt Amiganer und DOSisten gleichermaßen, hüben wie drüben erklingen nette Soundtracks, und über die handliche Point & Klick-Steuerung gibt es rein gar nichts zu meckern. Also, wenn schon Fernsehen, dann nur Mad TV! (jn)

Mad TV Rainbow Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	-	-	73%
Sound:	68%	-	-	68%
Steuerung:	79%	-	-	80%
Motivation:	86%	-	-	86%
Urteil:	82%	-	-	82%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Variabel: 3 Stufen

PC

Auch Dampf-rechner kommen zurecht – sofern sie über Festplatte, EGA/VGA und 640 KB freies RAM verfügen.

Amiga

1 MB ist erforderlich und eine Festplatte empfehlenswert, 1200er müssen leider draußen bleiben.

ST

War mal geplant, ist jedoch leider nie erschienen.

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**Endlich auch in Deutschland,
aus Deutschland und für
Deutschland:**

Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag

**Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

**Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!**

**Nur im
ABO
erhältlich!**

insider **ABO-COUPON**

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung:



Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80



Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

Die Bahn fähr

Die meisten Software-Loks dürften wohl durchs Actiongenre dampfen, aber drei der berühmtesten haben den Anschluß an die strategische Schiene gefunden – und die führt Zug um Zug in den digitalen Eisenbahnerhimmel!

Railroad Tycoon

Das Brettspiel „1830“ inspirierte Sid Meier zu diesem Klassiker, dessen planmäßige Ankunft in den Softwareshops auf das Jahr 1990 datiert. Auf geradezu revolutionäre Weise wurden hier strategische und wirtschaftliche Elemente mit Lokomotiven gekoppelt: Der Spieler und seine drei Computergegner bemühen sich in einer Mischung aus „Sim City“, Modelleisenbahn und Handelssimulation nach Kräften, ein gigantisches Gleisimperium aufzubauen. Dazu errichten sie auf der zoombaren Landkarte Bahnhöfe, Hotels, Industrieanlagen, Brücken und natürlich endlose Schienenstränge zum Verbinden der einzelnen Städte. Für die technischen Probleme gibt's Ingenieure, welche sich z.B. den Kopf darüber zerbrechen, ob man im Gebirge besser mit Kurven, Tunnels oder Brücken arbeitet. Daneben sorgen die Gesetze der freien Marktwirtschaft für nicht nachlassende Spannung – je nach Schwierigkeitsgrad fällt der Preiskrieg mit der Konkurrenz mehr oder weniger grimmig aus, die 32 verschiedenen Zug-Typen müssen entsprechend der wechselnden Nachfrage ein-

gesetzt werden, und am Aktienmarkt kann man sich auch wunderbar ruinieren. Gespielt wird in Echtzeit, wobei es aber auch Zeitlupe bzw. -raffer gibt; am Ende kriegt man ähnlich wie bei „Pirates!“ einen Rang zugeordnet, der vom Schornsteinfeger bis zum Präsidenten reicht.

Die neue Deluxe-Version ist bis dato nur am PC erhältlich und für die Amiga- und ST-Lokführer eigentlich kein Grund zum Neidischwerden:

Zu den vier, allesamt im 19. Jahrhundert angesiedelten Originalszenarien (Großbritannien, Kontinentaleuropa, zweimal USA) kommen dort Südamerika und Südafrika hinzu, dafür muß man auf England verzichten. Super VGA-Grafik und ein neuer Soundtrack machen das Spiel eher langsamer als besser, an der ordentlichen-Maussteuerung wurde nichts geändert. Zudem enthielt die erste Deluxe-Version etliche Bugs, die die Freude an dem klassisch guten Spielprinzip ganz schön vermiesen konnten...



Railroad Tycoon (Amiga)

Railroad Tycoon Deluxe (SVGA)



A-Train

Das in Japan entwickelte Maxis-Game stellt so eine Art Dreiphasen-Programm dar, das der Spieler bei seinem Aufstieg zum Schienen-König durchschreitet: Anfänglich spielt es sich fast wie Railroad Tycoon, das heißt, man muß erstmal die Hardware-Voraussetzungen für den Personen- und Gütertransport schaffen, wofür hier neben kilometerlangen Gleisen „nur“ 19 verschiedene Loks (plus Wagons) zur Verfügung stehen. Sobald der Laden halbwegs läuft, bewegt sich der Charakter des Programms in Richtung „Sim City“, da man die isometrische 3D-Landschaft nun in verstärktem Maß mit Wohngebäuden, Fabriken, Golfplätzen und Freizeitparks zupflastern sollte. Ist man auch dabei erfolgreich, wird A-Train im-



A-Train (Amiga)



Railroad Tycoon (ST)

rt immer...

mer mehr zur reinen Wirtschaftssimulation, wo man an der Börse und auf dem Immobilienmarkt spekuliert und weit öfter mit Finanzstatistiken als mit Fahrplänen befaßt ist.

Kurz und gut, der Kessel wird mit Komplexität pur beheizt, nicht umsonst unterstützen hier gleich 20 Berater den Spieler im Kampf gegen die Computerkonkurrenz. Das Studium der dicken Anleitung ist also ein Muß, zumal der Schwierigkeitsgrad in den sechs Szenarien langsam, aber unerbittlich ansteigt. Während das ausgetüftelte Gameplay so manchem Digital-Schaffner vielleicht ein bißchen zu trocken erscheinen mag, glänzt die Präsentation mit vielen Grafikdetails, hübscher Musikuntermauerung und einer logisch aufgebauten Maus/Menüsteuerung. Und wer gar nicht genug kriegen kann, darf sich mit dem „A-Train Construction Set“ selbst noch eigene Szenarien dazu stricken.

Train It

Last but not least das Eisenbahn-Strategical mit der größten Verspätung des Genres: Ironischerweise ist das Spiel selbst längst fertig, aber da sich das Phoenix-Programmier-team mit dem ursprünglich vorgesehenen Vertriebspartner zerstritten hat, stand zum Redaktionsschluß immer noch nicht fest, wann es nun endlich auf den Markt kommt...

Städtebau und Wirtschaft spielen hier keine Rolle, denn bei dieser „Bundesbahn-Simulation“ ist man zwar der unumschränkte Herrscher über alle Gleise, Weichen und Fahrpläne, doch die damit verbundenen geschäftlichen Fragen bleiben ausgeklammert. Es dürfte sie allerdings auch niemand vermissen, denn in den drei Szenarien geht es derart wirklichkeitsnah zu, daß man auch so schon alle Hände voll zu tun hat! Da müssen Fahrpläne ausgeheckt, die (bis zu 20 ver-

schiedenen) Züge zusammengestellt und losgeschickt werden, man muß auf schlechtes Wetter und Unfälle mit Ersatzbussen oder Fahrplanänderungen reagieren, das Gleisnetz warten und und und.

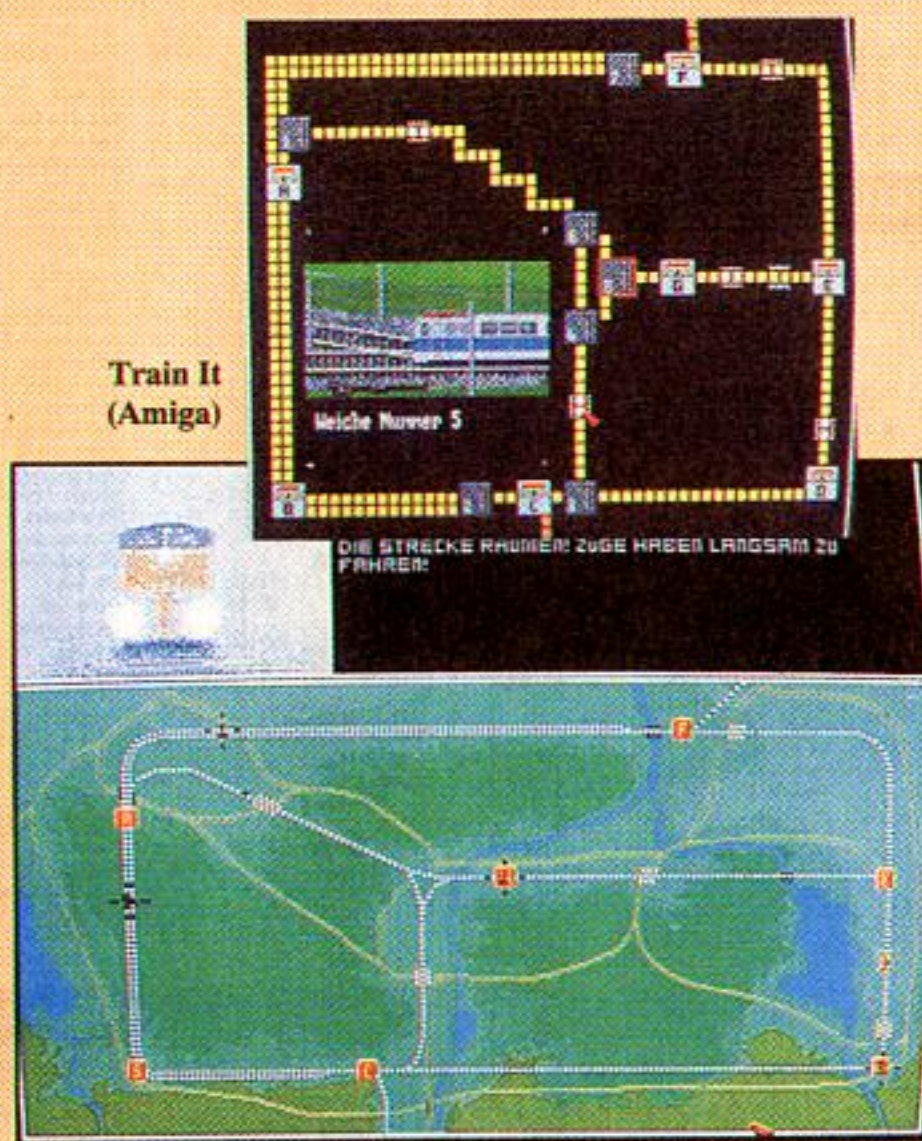
Trotz der netten, teilweise animierten Zwischen- und Menübildchen verströmt die Streckenübersichts-Grafik den Charme einer DB-Anzeigentafel; an der rockigen Titelmusik, den guten Sound-FX und der Mausesteuerung gibt es dagegen nichts auszusetzen. Tja, und das Echtzeit-Gameplay hält tatsächlich viel mehr, als es dem ersten Anschein nach verspricht: es ist erstaunlich komplex, irre stressig und wartet mit originellen Überraschungen auf – wo sonst in der simulierten Eisenbahnerwelt erzwingt schon eine Froschwanderung die Änderung des Fahrplans?! (mm)



A-Train Construction Set (Amiga)



Train It (Amiga)



Railroad Tycoon MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	64%	64%	-	65%
Sound:	50%	50%	-	51%
Steuerung:	75%	75%	-	75%
Motivation:	88%	88%	-	88%
Urteil:	80%	80%	-	81%
Preis (DM)	49,-	49,-	-	119,-

Variabel: 4 Stufen

A-Train Artdink/Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	-	-	66%
Sound:	61%	-	-	62%
Steuerung:	80%	-	-	79%
Motivation:	75%	-	-	75%
Urteil:	73%	-	-	73%
Preis (DM)	89,-	-	-	89,-

Für Könner

Train It Phoenix

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	-	-	60%
Sound:	70%	-	-	72%
Steuerung:	81%	-	-	81%
Motivation:	79%	-	-	79%
Urteil:	77%	-	-	77%
Preis (DM)	noch offen	-	-	noch offen

Für Geübte

Amiga Alle Züge brauchen 1 MB RAM, fahren komplett deutsch und parken problemlos auf der Hard-disk.

ST Railroad Tycoon kommt hier mit 512 KB aus.

PC Die Urversion von Railroad Tycoon und A-Train begnügen sich mit einem 286er (und EGA-Karte), der Deluxe-Tycoon und Train It wollen einen 386er mit VGA-Karte und Maus sehen.

STRATEGIE *und mehr*

zum Nachbestellen



BESTELL-COUPON

Name _____

Straße/Hausnr. _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN**

Ich bezahle



per Nachnahme

(nur im Inland möglich)



per Überweisung

nach Erhalt der Rechnung



per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei).

WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikel-Nr.	Artikel-bezeichnung	Ausgabe
100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 4/92 <input type="checkbox"/> 5/92 <input type="checkbox"/> 7/92 <input type="checkbox"/> 9/92 <input type="checkbox"/> 10/92
		<input type="checkbox"/> 11/92 <input type="checkbox"/> 12/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 5/93
		<input type="checkbox"/> 7/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93
200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Megablast <input type="checkbox"/> Megablast 4/93
300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93
		<input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Space Max & Buzz Aldrin's Race into Space

Zwei Hersteller, zwei Spiele, eine Idee: die Raumfahrt, im grellen Licht realistischen Finanzmanagements betrachtet! Und doch hätten die Ergebnisse kaum unterschiedlicher ausfallen können...

Space Max



Space Max (VGA)

An sich ist Space Max bloß die Zweitauflage eines bereits 1987 vom US-Hersteller Final Frontier veröffentlichten Games, dessen Präsentation allerdings durch viele Digi-Fotos und sphärenhafte Weltraumklänge kräftig aufgemöbelt wurde. Mit Hilfe der gelungenen Maussteuerung bewältigt man die zahlreichen Menüs geradezu schwerelos, und bei Problemen mit dem enormen Realismus dieses Spiels für angehende NASA-Manager hilft das informative deutsche Handbuch eigentlich immer weiter.

Können ein bis zwei Spieler zeigen, wie sie sich als Leiter der amerikanischen bzw. sowjetischen Raumfahrtbehörde geschlagen hätten. Der Startschuß fällt 1957, anschließend hat man 20 Jahre Zeit, um die nötige Hardware zu entwickeln, seine Kosmonauten zu trainieren, die Gegenseite auszuspionieren und was sonst noch alles dazugehört, um die 50 verschiedenen Missionstypen technisch, wirtschaftlich und organisatorisch in den Griff zu bekommen.

Mit der Maus klickt man sich problemlos durch die verschwenderisch angebotenen Menüs, Keyboard-Strategen haben es ein bißchen schwerer. Bei der Präsentation hielt sich Buzz an die Devise seines Kollegen Max und verwendete viele Digi-Bilder und sogar kleine Filmsequenzen, während der Sound relativ müde dahinplätschert. Atmosphärisch haben beide Programme kaum Gemeinsamkeiten, aber an Komplexität und detailverliebtem Realis-

mus herrscht auch hier kein Mangel. (md)

Space Max Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	-	-	70%
Sound:	72%	-	-	72%
Steuerung:	75%	-	-	77%
Motivation:	81%	-	-	81%
Urteil:	76%	-	-	77%
Preis (DM)	89,-	-	-	89,-

Variabel: 5 Stufen

Buzz Aldrin's Race into Space Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	69%
Sound:	-	-	-	60%
Steuerung:	-	-	-	75%
Motivation:	-	-	-	83%
Urteil:	-	-	-	76%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel

Amiga

Space Max besteht auf 1 MB

RAM, dafür unterstützt er selbstlos Zweitfloppies und läßt sich ohne Murren auf Harddisk installieren. Kollege Buzz hat sich mit der „Freundin“ (noch?) nicht angefreundet.

PC

Sowohl Buzz als auch Max

begnügen sich mit einem langsamen Rechner und unterstützen (nur) VGA- und alle gängigen Soundkarten. Doch während Max bloß acht MB auf der Festplatte schluckt, verschlingt Buzz stramme 17 MB.

Space Max (VGA)



Bei dieser hochkomplexen Wirtschaftssimulation von Starbyte muß man innerhalb von 75 Tagen eine Forschungsstation im All planen, errichten und betreiben. Außer den lächerlichen 3 Milliarden Dollar Grundkapital stehen

lungenen Maussteuerung bewältigt man die zahlreichen Menüs geradezu schwerelos, und bei Problemen mit dem enormen Realismus dieses Spiels für angehende NASA-Manager hilft das informative deutsche Handbuch eigentlich immer weiter.

Buzz Aldrin's Race into Space

Der Wettlauf um die erste bemannte Mondlandung – das war seinerzeit ein prestigeträchtiges



Buzz Aldrin (VGA)

dafür allerlei hochqualifizierte Arbeitnehmer sowie vier Shuttles für den Transport der Forschungs-, Wohn- und Energiemodule zur Verfügung. Diese Einzelteile darf man dann in einer kleinen Actionsequenz an Ort und Stelle zusammenbauen, wobei Pannen aller Art für zusätzlichen Streß sorgen – für Astronauten-Romantik bleibt da wenig Raum.



Buzz Aldrin (VGA)

Traders & Subtrade

Anno 1982, da gab's noch wirklich geniale Spiele! Dazu gehörte unter anderem die abgedrehte Handelssimulation „M.U.L.E.“ – sie war sogar so genial, daß sie in den letzten Jahren gleich zweimal geklont wurde...



Traders (ST)

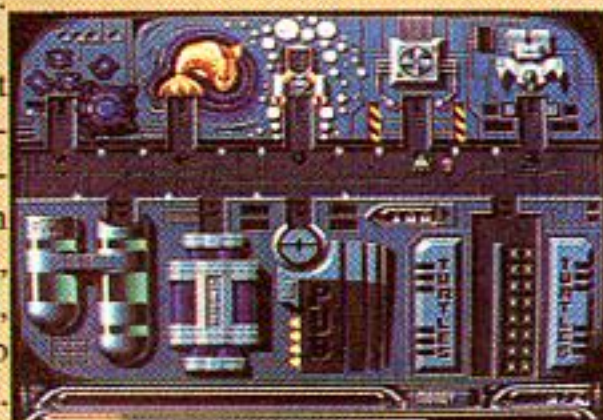
Zuerst schlug Linel mit Traders zu, wo (via Joystick-Adapter) bis zu vier Spieler in Echtzeit so merkwürdige Handelswaren wie Rosen, Karmickel, Wasser und Parfüm produzieren, um diese dann gewinnbringend an die Konkurrenz zu verschachern. Weil das ja an sich noch nichts Besonderes wäre, sorgen gelegentli-

che Überfälle der lieben Geschäftsfreunde und allerlei (Wetter-) Katastrophen für motivationssteigernde Probleme bei der Planerfüllung. Aber auch Lotterien, Piraten und Kampfroborer sind wesentliche Elemente dieses Wirtschaftskriegs – kurzum, die Grundsätze ordnungsgemäßer Buchführung werden ordentlich durcheinandergewirbelt! Die poppig bunte, comicitige Grafik, der ulkige Sound und die

gelungene Stick-Steuerung tun ein übriges, damit im Handelskontor so schnell keine Langeweile aufkommt.

Obwohl sich beim erst kürzlich von Boeder/Century veröffentlichten Subtrade nun plötzlich alles um Fische, Erze, Schildkröten, Energie und Perlen dreht, hat sich am Spielprinzip praktisch nichts geändert. Das heißt, es gibt immer noch maximal vier Handelsherren, die ihre Produktionsstätten zwar unter Wasser verlegt haben, aber dort auch nichts anderes tun, als unter Zeitdruck den Meeresboden zu beackern und das Ergebnis an die Kollegen zu verschauern. Die Grafik ist nicht ganz so farbenfroh, aber mindestens genauso schön wie bei Traders, der Sphärensound und die Sticksteuerung sind sogar etwas besser ausgefallen. Egal, denn amüsieren kann man sich

hier wie dort hervorragend – wie schon damals bei „M.U.L.E.“... (md)



Subtrade (Amiga)

Traders Linel

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	-	62%
Sound:	60%	60%	-	60%
Steuerung:	73%	73%	-	68%
Motivation:	77%	77%	-	77%
Urteil:	72%	72%	-	70%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	99,-

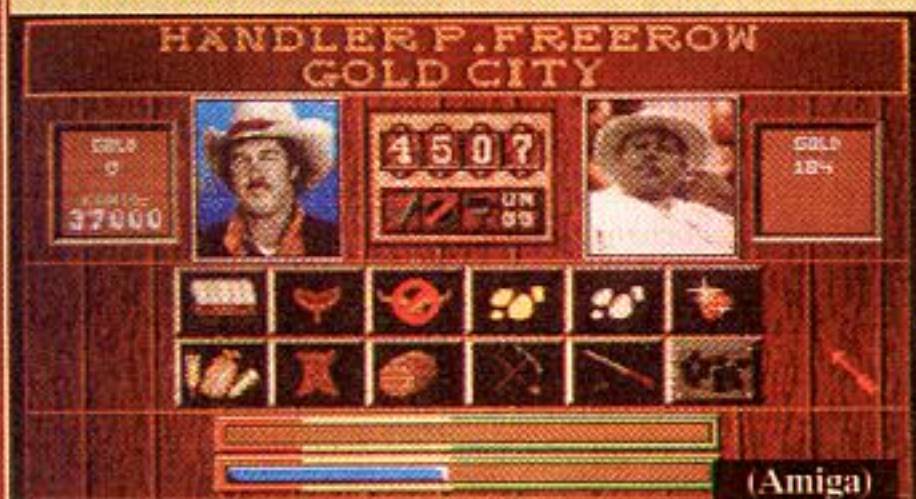
Variabel

Subtrade Boeder/Century

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	-	-	60%
Sound:	72%	-	-	65%
Steuerung:	78%	-	-	75%
Motivation:	76%	-	-	76%
Urteil:	74%	-	-	72%
Preis (DM)	79,-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Wild West World



(Amiga)

Die beiden „Bundesliga Manager“ Werner Krahe und Jens Onnen fabrizierten Ende 1990 diese originelle Handelssimulation für Digi-Cowboys – und brachten all ihre bekannten Qualitäten ein...

Man bekommt es hier also mit einem komplett deutschen Wildwest-Spektakel zu tun, das trotz der ungewöhnlichen

Thematik vor Realismus und Komplexität nur so sprüht: Ein oder zwei Computer-Rancher wollen innerhalb von 20 Spieljahren zum angesehensten Bürger der Umgebung aufsteigen. Dafür wird zunächst ein Schwung Landparzellen eingekauft, den man je nach Eignung als Rinderfarm, Bergwerk oder Ackerland bewirtschaftet. Dann beginnt das große Feilschen um Wagen,

Werkzeuge, Huftiere, Cowboys und Minenarbeiter, wobei die computergesteuerten Verhandlungspartner zähe Bur-schen sind. Der Warenumschlag wird nach alter Westernsitte durch Wagentrecks erledigt, die zwischen den (drei) Städten, Indianersiedlungen und den eigenen Ländereien hin und her kutschieren. Gelegentlich zieht der Rechner auch Überschwemmungen, Feuersbrünste, Indianerüberfälle, schwankende Marktpreise und bestechliche Sheriffs aus der Platine. Teilweise kann man sich dagegen durch das Anheuern von Banditen schützen – daß damit das eigene Ansehen wieder sinkt, muß man halt in Kauf nehmen. Last not least gibt's zur Ab-rundung kleine Actioneinlagen wie Treck-Überfälle oder Pistolenduelle.

Die Maussteuerung verrichtet trotz der imposanten Menüfül-

le ihre Dienste ohne Murren, der Sound glänzt mit stilechter Countrymusik und zahlreichen, nicht immer passenden Effekten. Die streckenweise etwas unübersichtliche, durchweg in satten Erdtönen gehaltene Grafik hat nette Digi-Portraits, eine Landkarte und viele Bilanzen zu bieten. Fazit: Eine wirtschaftliche Pioniertat, die auch heute noch überzeugt! (md)

Wild West World Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	59%	-	-	61%
Sound:	68%	-	-	63%
Steuerung:	70%	-	-	70%
Motivation:	77%	-	-	77%
Urteil:	74%	-	-	74%
Preis (DM)	119,-	-	-	119,-

Variabel: 5 Stufen

DIE

Blue
Byte

COMPETITION

P
R
E
I
S
A
U
S
S
C
H
R
E
I
B
E
N

Für kampflüsterne Strategen stellen die Blaubeißer aus Mülheim an der Ruhr ja schon seit längerem eine der ersten Adressen in Deutschland dar – aber bekanntlich ist alles steigerungsfähig!

Auf unseren akuten Fall angewandt, heißt das zunächst einmal „Battle Isle II“. Die sehnlich erwartete Fortsetzung der digitalen Erfolgsstory spielt in der fernen Zukunft und kann mit einer ganzen Reihe von hochinteressanten neuen Features aufwarten: Maximal sieben Strategen dürfen mitmachen und auf den größer gewordenen Karten nun auch Gebäude, Straßen, Schienen und Kanäle errichten. Am Screen erscheinen gleichzeitig bis zu 400 Einheiten, darunter 55 neue Panzer, Schiffe und Flugzeuge. Die Hintergrundstory wird von Animationssequenzen erläutert, die sich durch das ganze Spiel ziehen, dazu wird jetzt das Wetter simuliert, Vektor- und Raytracing-Grafiken sorgen für eine bessere Präsentation und und und. Am PC soll das Wunderwerk noch vor Weihnachten erscheinen, die Amigaversion folgt im Februar 1994.

Der zweite Streich aus Mülheim kommt schon etwas früher und hört auf den Namen „Die Siedler“. Zwei Jahre Entwicklungszeit haben die Programmierer gebraucht, um eine bis ins Detail ausgefeilte Iso-Welt zu erschaffen, bei der in der höchsten Ausbaustufe stolze 64.000 Personen die von den ein oder zwei Spielern aufgebauten Reiche bevölkern. Doch aller Anfang ist bescheiden: Man sucht sich zunächst ein hübsches Plätzchen für sein Schloß, legt ein Wegenetz an und sorgt durch die Vergabe von Aufträgen an die verschiedenen Handwerker dafür, daß inmitten der idyllischen Berge, Wälder und Seen allmählich ein blühendes Gemeinwesen entsteht...

Neugierig geworden? Kein Problem, denn sowohl die traumhaft präsentierte Wirtschaftssimulation der realistischen Art als auch die zweite Kampfinsel könnt Ihr gewinnen! Dafür verlangen wir von Euch bloß die richtige Antwort auf folgende Preisfrage:

**WIE HEISST DER „HISTORISCHE“
ABLEGER VON „BATTLE ISLE“?**

Auf die Lösung müßt Ihr schon selber kommen, ansonsten geben wir Euch aber noch ein paar taktische Tips: Die Antwort gehört samt lesbarem Absender auf ein Postkärtchen, das uns spätestens am 31.12.1993 (Einsendeschluß!) erreicht – außerdem wären wir für einen Hinweis auf das gewünschte Spiel bzw. Computersystem dankbar. Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Blue Byte und die Arbeitssklaven des Joker Verlags. Allen anderen wünschen wir die richtige Lösungsstrategie und natürlich viel Glück!

DIE PREISE

15 X „BATTLE ISLE II“ FÜR PC

15 X „DIE SIEDLER“ FÜR AMIGA

**20 X POSTER, T-SHIRTS UND
BUTTONS FÜR JEDEN**

**JOKER VERLAG
„BLUE BYTE COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**



ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5" Amiga			PC 3,5" Amiga			PC 3,5" Amiga	
7th Guest (CD-ROM)	114,-	H	Newsday	14,-	D	Key Words	39,-	H
Abandonware Plaza 1	* 74,-	D	Inc.	84,-	D	Kingword Newsage	64,-	H
Alone in the Dark	84,-	D	Indiana Jones 1	84,-	66,-	Rome AD 87	64,-	H
Arabian Nights	60,-	D	Indiana Jones 4	78,-	34,-	Secret Monkey 100	78,-	D
B.A.T. 2	78,-	D	Ishtar 2	58,-	53,-	Shadow w.s. Games	78,-	D
Barth Tale Cases	60,-	H	Jonathan	74,-	74,-	Shadoww.s. Games	34,-	14,-
-Trilogy (BT 1-3)	72,-	H	Katharine	25,-	D	Shadows	74,-	D
Bismark's War	* 75,-	D	KGB	38,-	39,-	Shadows	39,-	* 42,-
Betrayal at Rander	34,-	D	King Quest 4	72,-	D	Space Qu. 1-4 Comp	39,-	E
Capone	28,-	H	Kings Q & CD Rom	78,-	H	Space Quest 5	62,-	D
Cruise (a. George)	60,-	D				Spellhammer	64,-	E
Crusaders of Dark	84,-	D	Lands of Lore DV * 57,- D			Star Trek	78,-	D * 49,-
Curse of Enchantis	60,-	H	Laurel Bow 2	64,-	D	The Kraval	27,-	H
D-Generation	42,-	H	Legends o. Myranda	64,-	D	Ultima 5	19,-	E
Dark Queen & Ryan	78,-	D	Let Manley Lost LA	34,-	D	Ultima 6	39,-	H
Darklands	39,-	E	Lord of the Rings	64,-	H	Ultima 7	78,-	D
Darkened I.S.	49,-	D	Lord of the Ring 2	64,-	H	-Data Forge of Vir	42,-	H
DS4	78,-	D	Lost in Time	74,-	D	Ultima 7-2 Jerg.H	78,-	H
Die Schöner o. Best.	75,-	D	Lost Sec. of Rain	* 64,-	D	-Data Silver Seed	42,-	H
Dune 2	58,-	D	Love of Tempess	74,-	D	Ultima Trilogy 2	72,-	H
Dungeons Master	64,-	D	Mania: Mania 2	81,-	D	Ultima Underworld	69,-	H
Dvcs 3 Jaws of C	45,-	D	Night and Magic 3	78,-	64,-	Ultima Underw. 2	69,-	H
Eye of Beholder 1	78,-	D	Night and Magic 4	78,-	D	Unlimited Advents.	60,-	E
Eye of Beholder 2	76,-	D	Night and Magic 5	81,-	D	Wawerks	58,-	D
Eye of Beh 3 Death	* 34,-	D	Monkey Island 1	74,-	74,-	Wies	84,-	D
Flashback	64,-	D	Palace Quest 1	64,-	D	Whales Voyage	49,-	D
Forgiveness Castle	* 78,-	D	Prophecy	* 67,-	H	Whales Voy. & 1200	59,-	D
Freddy Pharcus Di	58,-	D	Prophecy of Shadow	78,-	D	Willy Beemch	64,-	H
Gomewy 2	60,-	E	Quest for Glory 3	62,-	D	Wings of Legend	49,-	E
Golfing 2	84,-	D	Seven w. Phisom	* 87,-	D			

ACTION/ARCADE

Agency	28 - H	Five And Ice	54 - H	48 - H	Robocop 3	40 - H
Alien 3	47 - H	First Samurai	60 - H		Sadhus + Thea Fall	15 - H
Alien Breed 2	47 - H	Granny Force		24 - H	Speedways	60 - H
Alien Breed	54 - H	MOI		53 - H	Speedball 2	25 - H
Alien Breed SE 92		Human Race Survival	54 - D	54 - D	Steel Empire	60 - H
Battlelords	48 - H	Humans	48 - H	48 - H	Street Fighter 2	50 - H
BC Kid	40 - H	Juarez Park	61 - D	54 - D	Super	48 - H
Beyers	40 - H	Levinings 2			Take a Break Fish	64 - D
Blazar	44 - H	Love Heart		52 - H	Teardown Thomas	48 - H
Blues Brothers	27 - H	The Last Viking	75 - D	62 - D	Terminator 2	20 - H
Body Blows	54 - H	McDonald Land	54 - H	48 - H	Tetra	62 - H
Body Blows Collect.		Morph		49 - H	Tropix n Treasures	60 - H
Bustlers	32 - H	One step beyond	47 - H	47 - H	Tron	44 - H
Chaos Engine	42 - H	P.P.Numer		25 - H	Turrican 3	50 - H
Chuck Rock	39 - H	Pebble Dreams	57 - H	48 - H	UGM 1	54 - H
Chuck Rock 2	44 - H	Pebble Fantasies		54 - H	Uridium 2	50 - H
Double Dragon 3	35 - H	Pebble Wizard		18 - H	Walker	57 - H
Dyna Blaster	44 - H	Popul + Princess Land	39 - H	39 - H	WWF Wrestling 2	64 - H
Electra Blue	13 - D	Prince of Persia	12 - H	11 - H	Xenobots	49 - H
Electra Arcade Game	34 - H	Prince of Persia 2	64 - H		Yol Yul	50 - H
Emerald Mine		Project X		27 - H	Yol	53 - H
Emerald Mine 2		Pony		48 - H	Yol	42 - H
Emerald Mine 3 Pro		Ricky Woods	40 - H	54 - D	Yol 2	49 - H

SONSTIGES/ZUBEHÖR

18 Javelin/Gun Game	78,-	H	Games - Winter Cha	64,-	H	NFL Coach (3 Foods)	* 78,-	H	
3D Computer 2.0	119,-	D	Global Gladiators		52,-	H			
40 Sports Boxing	25,-	H	Goal 1	* 51,-	H	NHL Hockey	* 77,-	H	
Amnesia	* 65,-	D	Grand Prix uniform	38,-	H	Nigel Mansell WC	39,-	H	
A.Madison Pool Bi	60,-	H	Greatest Camp.	60,-	D	Predator's Hat Month	13,-	D	
Award Winners	59,-	H	Hardball 1	64,-	E	PGA Tour Golf Pts	46,-	H	
Balls Tennis Game			Hammock	* 21,-	D	-Courses	38,-	H	
Binocular Brothers 1	54,-	H	Hyperquest	30,-	D	Premier Manager	35,-	H	
Board/Mac/Prod 3.0	43,-	D	Interiors/Golf	67,-	H	Road Rush		54,-	
Cadillac 3 Dr Bravo	37,-	D	Jaguar XJ 120		22,-	H	Seal/Scooter 92/93	54,-	H
Chet/Don't Up 4.0			Jordan in Flight	75,-	H	Skat 92	60,-	D	
Chess Match 5 Hill	* 85,-	D	Units 100 Pro	90,-	H				
Coca Beat		22,-	H	Basell Spr(184)	39,-	H	Soccer Legend	60,-	H
Crazy Cars 2	22,-	H	-Fennimore	34,-	H	Space Kings	69,-	H	
Daily Cav/Golf Pak	29,-	H	Leclerc Mariphas	* 41,-	D	Simp Poker 2	25,-	H	
Deluxe P.A.S. AGA		184,-	D	Levin 3	58,-	H	Simp Poker Deluxe	22,-	H
Dream Team Cam	66,-	H	Levin 3		48,-	H	Terminator 2 Chess	67,-	H
Esthery Manager	78,-	D	Levin Compil(1-1)		49,-	H	Tri/Pursuit deluxe	64,-	D
Fancy Bear	* 60,-	E	Manchester United	27,-	H	Unreal Pursuit	* 32,-	H	
Football Manager 1	78,-	D	Neptunia	68,-	H	WWF Wrestling	* 29,-	H	
Formula One GP	85,-	H	N.G.P. Rivalstar	34,-	H	Zero		40,-	

STRATEGIE/SIMULATION

1949	74, -	62, -	F 117A Nighthawk	90, -	* 45, -	Nealies	18, -	H
1990 Year Edition		* 35, -	F 15 Str. Eagle 3	84, -	H	Red Baron	62, -	29, -
A-Train	67, -	72, -	F 17 Challenge		28, -	-Mission Disk 1	45, -	E
-Construction Set	42, -	62, -	False S.D.	90, -	D	Robonauts		44, -
AI - War Location	84, -	68, -	-Mission Disk 1	54, -	H	SWOOP, kompl.CD ROM	84, -	E
Act of T. Pacific	62, -	H	-Miss.Disk 2 MGC29	* 54, -	H	Shuttle		54, -
-Mission Disk 1	48, -	E	Fields of Glory	84, -	H	Sage	58, -	E
			Flight of Intruder		32, -	-Data Dops of War	42, -	E
Aces over Europe D * 49, - D			Thugpilotz 5.0	* 125, -	D	San Ace	78, -	D
Air Warrior	90, -	78, -	Global Effect	44, -	68, -	San City Deluxe	78, -	D
Archon & 320	62, -	62, -	Go Simulator	78, -	H	San Earth	84, -	H
Archon & 320 Amer.	88, -	88, -	Goody 2000	90, -	62, -	San Ice	78, -	D
B 17 Flying Fortress	90, -	62, -	Goody 2000 Data	54, -	H	Space Crusade	68, -	29, -
Battle Chess 4000	62, -	H	Humbal	74, -	62, -	Special Forces	39, -	29, -
Battle Team	68, -	64, -	Harrier Jump Jet	84, -	H	Scarlett	* 90, -	H
-Battlefield Data 2	48, -	48, -	High Command	78, -	E	Seigensbig Horvitz	54, -	D
Burning Steel	74, -	D	Hitary Line 14-18	74, -	74, -	Strike Commander	78, -	H
-Data 1 America	34, -	D	Incredible Machine	64, -	D	Str.Com. + Speech	112, -	H
-Data 2 Supercht.	34, -	D	Lethal Weapon	64, -	64, -	-Speech	38, -	H
Burnzone	* 74, -	* 42, -	Mad Moves	* 77, -	* 65, -	-Tact.Operation 2	* 35, -	H
Cadets	64, -	68, -	Mad TV	74, -	62, -	Syndicate	74, -	57, -
-Data Disk	28, -	28, -	Mania	38, -	H	Tek Force	84, -	H
Cadets 2	62, -	H	Mega-La-Mania	72, -	D	Theatre of War	64, -	H
Chesmanor 3000	58, -	E	Monopoly	75, -	* 69, -	Transarcia	54, -	54, -
Chessma,Pro (CD ROM)	94, -	H	On The Road	68, -	68, -	V for Victory 3	* 81, -	H
Chuck Y.Air Combat	64, -	D	Pacific Series	* 78, -	H	V for Victory 4	68, -	E
Civilization	90, -	75, -	Panzer strike back	38, -	E	Viking Fields	78, -	68, -
Comanche	84, -	D	Perfect General	74, -	69, -	Wall Str. Manager	75, -	D
-Mission Disk 1	45, -	D	-Data Disk	38, -	H	Warlords 2	77, -	E
Combat Air Patrol		* 54, -	Pirates Gold	* 84, -	D	Warzone	64, -	14, -
Comp.Chess System	78, -	D	Puzzlet	68, -	29, -	Wild West World	34, -	D
Dan Boat	62, -	H	Populous 2	48, -	68, -	Win.Lanes Edition	78, -	H
Desert Strike		58, -	Powermanger	64, -	68, -	WC 2 + Speech	84, -	H
The Defender		* 77, -				WC 2 Sp.Dy 1+2 set	48, -	H
Discovery	29, -		Privatner * 79, - D			Win.Com.Academy	61, -	H
Dynafight	88, -	* 74, -	Presenter	78, -	H	X-Wing	64, -	E
Empire Deluxe	78, -	E	Railroad Deluxe	* 75, -	H	X-Wing DH	78, -	H
Erben des Throns	72, -	D	Railroad System		29, -	-Mission Disk 1	38, -	E
			Rocky Origins	18, -	48, -			

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Ausgrenzung nicht lieferbar: E = englische Version D = Spielzeit in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Rezept für Prozeduren, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preise für Amiga, PC und G41 gegen banknoten Rückumschlag, Versandkosten: I ab 250,- ohne Versandkosten Ausland (für Vorzüge) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten Lieferung per Vorzüge: 12,- Stück bis 400,- über V-Scheck, Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutachten * Rücknahme zusätzlich 3,- Rücknahme-Gebühr + 3,- Laborkostengebühr

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453

HAPPY ☺ SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand

Geschäftszeiten:

Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	76, DV	64, DV	Eye of Beh 3 Dsch	77, DV		Fredge Collect.	67, DH	
1990 93er Edition		* 35, DV	F 15 Str. Eagle 3	87, DH		Prince of Persia	32, DH	32, DH
20 Construct. 2.0	114, DV	114, DV	F 17 Challenge		28, DH	Prince of Persia 2	67, DH	
7th Guest (CD-ROM)	119, DH		F-19 Stealth Fight	49, DH	35, DH	Privateer	* 79, DV	
A-Train	87, DV	73, DV	Falcon 3.0	87, DV		Project X		27, DH
-Construction Set	41, DV	41, DV	-Mission Disk 1	54, DH		Prophecy	* 66, DH	
AA - War L.L.s.kies	84, DH	63, DH	-Miss.Disk 2 MIG29	* 54, DH		Protector	71, DH	
Abandoned Places 2	* 76, DV	60, DV	Fallen Empire	84, DV	79, DV	Puffy		48, DH
Acas of T. Pacific	64, DH		Fantastic Worlds	69, DH	69, DH	Quest for Glory 3	66, DV	
-Mission Disk 1	46, EV		Fields of Glory	67, DH		Railroad Deluxe	* 76, DH	
Acas over Europe D	* 69, DV		Fire And Ice	* 54, DH	48, DH	Reach L.L.s.kies	59, DH	54, DH
Adhams Family		29, DH	First Samurai	50, DH		Red Baron	66, DV	39, DH
Air Warrior	87, DH	75, DH	Flight of Intruder		32, DH	-Mission Disk 1	48, EV	
Airbus A 320	64, DV	64, DV	Flugsimulator 5.0	* 124, DV		Return o.t.Phantom	* 87, DV	
Airbus A 320 Amer.	83, DH	83, DH	Forgotten Castle	* 77, DV		Rise of The Dragon	39, DH	
Alien 3		* 47, DH	Formula One GP	88, DH	39, EV	Robosports		66, DH
Alien Breed 2		* 47, DH	Freddy Pharkas DV	59, DV		Rome AD 92	66, DH	60, DH
Alien Breed	* 53, DH		Gateway	59, EV		Sabre Team	77, DH	
Alien Breed SE 92		26, EV	Gateway 2	60, EV		Semi.Soccer 92/93	53, DH	48, DH
Alone in The Dark	80, DV		Global Gladiators		51, DH	Seven Cits.Gold 2	* 63, EV	
Amos	* 66, DV	* 66, DV	Go Simulator	79, DH		Shadow o.t. Comet	83, DV	
Apocalypse		* 49, DH	Goal 1	* 59, DH	53, DH	Shadowcaster	* 77, DH	
Arabian Nights		58, DV	Goblins 2	66, DV	67, DV	Sharklock Holmes	77, DV	
Award Winners	61, DH	55, DH	Graham Taylor Socc	64, DH	60, DH	Shuttle		53, DH
B 17 Flying Fort.	88, DH	64, DH	Gunship 2000	87, DH	66, DH	Siege	61, EV	
Ballistic Defense		38, DV	Gunsip 2000 Data	53, DH		-Data Dogs of War	41, EV	
Bards Tale Constr.	58, DH	58, DH	Hannibal	75, DV	63, DV	Sim Ant	78, DV	78, DV
-Trilogy (BT 1-3)	67, DH		Hardball 3	62, EV		Sim City Deluxe	78, DV	78, DV
Battle Chess 2	59, DH	56, DH	Harrier Jump Jet	89, DH		Sim Life	80, DV	74, DV
Battle Chess 4000	62, DH		Hattrick	* 75, DV	* 63, DV	Soccer Kid	60, DH	60, DH
Battle Team	70, DH	63, DH	Heindall	29, DV		Space Crusade	60, DH	29, DH
-Battleline Data 2	48, DH	48, DH	Hextena	79, DV	79, DV	Space Hulk	82, DH	65, DH
BC Kid		60, DH	High Command	78, EV		Space Legends	70, DH	63, DH
Beavers		57, DH	History Line 14-18	75, DV	75, DV	Special Ops 1-4 Comp	79, EV	
Betrayal at Randon	73, DV		Honey the clown	73, DH		Space Quest 4	66, DV	59, DV
Bitmap Brothers 1	54, DH	54, DH	Human Race Stando	53, DV	53, DV	Space Quest 5	66, DV	
Black Sect	* 81, DH	* 69, DH	Humans	49, DH	49, DH	Spacward Hall	79, DV	
Blister		47, DH	Inca	89, DV		Special Forces	39, EV	39, EV
Blues Brothers	27, DH		Incredible Machine	65, DV		Star Trek	79, DV	* 73, DV
Body Blows	54, DH	48, DH	Indiana Jones 4	82, DV	76, DV	Starlord	* 89, DH	
Body Blows Collect.		* 47, DH	Inters.Open Golf	65, DH	* 59, DH	Steel Empire	65, DH	60, DH
Budokan	* 33, DH	* 33, DH	Ishtar 2	59, DV	53, DV	Steinberg, Hoteln.	54, DV	48, DV
Bund.Man.Prof 2.0	63, DV	63, DV	Jaguar XJ 220		20, DH	Street Fighter 2	* 59, DH	53, DH
Burning Steel	74, DV		John Barnes Soccer	25, DH		Strike Commander	82, DH	
-Data 1 America	36, DV		Jonathan	75, DV	75, DV	-Speech	41, DH	
Data 2 Superschl.	36, DV		Jordan in Flight	75, DH		-Tact.Operation 2	* 35, DH	
Barttime	* 75, DV	* 64, DV	Jurassic Park	* 64, DV	* 53, DV	Stunt Island	87, DV	
Buzz Aldrin	84, DH		KGB	39, DH	39, DH	Superfrog		47, DH
Car and Driver	70, DH		Kings Quest 6	75, DV		Syndicate	77, DV	64, DV
Casles 2	63, DH		Kings Q & CD Rom	76, DH		Take a Break Pinb.	64, DV	
Casles o.Br.Brain	35, DV	35, DV	Lands of Love DV	* 59, DV		Task Force	85, DH	
Championsh.Men.93	66, DH	66, DH	Laure Bow 2	65, DV		Team Yankee		29, DH
Chess Engine		49, DH	Legend of Valour	79, DV	79, DV	Terminator 2	* 29, DH	* 29, DH
Cheer'Em up 4.0		* 32, DV	Legends o.Kyrandia	65, DV	65, DV	Terminator 2 Chess	* 65, DH	
Chess Manic 5 Bill	* 88, DV		Leisure S. Larry 5	66, DV	66, DV	Terminator 2029	73, EV	
Chessmaster 3000	60, EV		Learnings 2	75, DH	80, DH	-Operation Scour	44, EV	
Chessna.Pro CD-ROM	97, DH		LHX Attack Chopper	* 39, DH		Thunderhawk	39, DH	39, DH
Chuck Rock		39, DH	Links 386 Pro	88, DH		Tornado	77, DH	
Chuck Rock 2		47, DH	-Belly Wash.(386)	40, DH		Transarctics	53, DV	53, DV
Chuck Y.Air Combat	64, DV		-Bounifull	36, DH		Traps n Treasures		60, DH
Civilization	89, DV	76, DV	Lion Heart		53, DH	Tri.Pursuit Deluxe	67, DV	
Clebs of Steel	71, EV		Lord of The Rings	65, DH	59, DH	Trois	48, DH	48, DH
Comanche	82, DV		Lord of The Ring 2	67, DH		Trois Amiga 1200		48, DH
-Mission Disk 1	46, DV		Lords of Power	* 77, DH	* 71, DH	Turnicor 3		* 59, DH
Combat Air Patrol		* 59, DH	Lost in Time	78, DV		Twilight 2000	85, DV	
Compil.Chess System	79, DV		The Last Viking	77, DV	66, DV	Ultima 5		39, EV
Cruise L.A.Corpse	59, DV	59, DV	Lotus NorthWest	* 64, DV	59, DV	Ultima 6		39, DV
Cruisers of Dark	81, DV		Luther 3	59, DH	47, DH	Ultima 7	79, DV	
Curse of Enchantis	61, DH	61, DH	Lotus Compil.(1-3)		52, DH	-Data Forge of Ve	45, DH	
Cyber Race	* 79, DV		Mad News	* 77, DV	* 65, DV	Ultima 7-2 Seps.I	77, DH	
D-Generation	42, DH	42, DH	Manchester United	27, DH	27, DH	-Data Silver Seed	42, DH	
Daily Cav.Girl Pak	29, DH	29, DH	Maniac Mansion 2	82, DV		Ultima Trilogy 2	71, DH	
Dark Queen o.Kryn	78, DV		McDonald Land	* 54, DH	47, DH	Ultima Underworld	72, DH	
Darklands	39, EV		Might and Magic 3	77, DV	64, DV	Ultima Underw. 2	72, DH	
Darkmire	* 83, DH	* 73, DH	Might and Magic 4	77, DV		Urlicord 2		* 59, DH
Darkseed 1.5	49, DV		Might and Magic 5	81, DV		V for Victory	66, EV	
DSA	76, DV	70, DV	Monkey Island 2	77, DV	77, DV	V for Victory 2	66, EV	
Daughters of Serpe	73, DV	* 73, DV	Monopoly	74, DV	* 69, DV	V for Victory 3	* 78, DH	
-CD ROM	* 74, DV		Morph		49, DH	V for Victory 4	70, EV	
Death Knig o.Kryn	77, DV	65, DV	Mortal Kombat	* 59, DH	* 54, DH	Viking Fields	79, DH	61, DH
Delivery Agent		37, DV	NCAA Basketball	39, DH		Walker		59, DH
Deluxe P.A.S AGA		184, DV	NFL Coach Cl.Footb	* 78, DH		Wall Str. Manager	77, DV	
Der Patrizier	74, DV	65, DV	NHL Hockey	* 77, DH		War in the Gulf	73, DH	68, DH
-CD ROM	83, DV		On The Road	60, DV	60, DV	Warlords 2	77, EV	
Desert Strike		60, DH	One step beyond	46, DH	46, DH	Ween	84, DV	66, DV
Die Schöne u. Biest	77, DV		Overdrive		* 49, DH	Wholes Voyage	69, DV	63, DV
(Die Stadler		* 77, DV	Pacific Strike	* 79, DH		Wing Comm Edition	85, DH	
Daylight	87, DH	67, DH	Patriot	77, DH		WC 2 + Speech	64, DH	
Dragon's Lair 3	78, DH	72, DH	Potom strike back	29, EV		WC 2 Sp.Op.1+2 zus	49, DH	
Dune 2	59, DV	53, DV	Pantheos Har Numb	36, DV	36, DV	Wing Comm.Academy	62, DH	
Dungeon Master	60, DV		Pantheos Deluxe	* 54, DV	* 54, DV	Worlds of Legend	50, EV	50, EV
Dungeon M./Chess 5		59, DH	Pinball Dreams	59, DH	48, DH	WWF Wrestling	29, DH	29, DH
Dyno Blaster	66, DH	60, DH	Pinball Fantasies		54, DH	WWF Wrestling 2	66, DH	60, DH
Eco Quest	39, DH		Pinball Gold	* 84, DV		X-Wing	69, EV	
Eishockey Manager	78, DV	72, DV	Pirates!	34, DH	34, DH	X-Wing DH	79, DH	
Elvira 2 Jaws of C	39, DV	39, DV	Police Quest 3	66, DV		-Mission Disk 1	40, EV	
Empire Deluxe	77, EV		Popul.+Promis.Land	39, DH	* 39, DH	Xenobots	71, DH	
Epic	66, DH	60, DH	Populous 2	70, DH	60, DH	Zeppelin	* 75, DV	
Erben des Throns	74, DV	68, DV	Powermanger	62, DH	60, DH	Zool	42, DH	42, DH
Eye of Beholder 2	75, DV	75, DV	Premier Manager	35, DH	35, DH	Zool 2		* 48, DH

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten + es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

Händleranfrage
erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Project X 27,- DH
Flight of Intruder 32,- DH
Jack Nicklaus Golf 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Alien Breed 2 * 47,- DH
Burntime * 64,- DH
Body Blows Galact. * 47,- DH

1849	63,- DV	Dogfight	* 75,- DH	Lotus Compil.(1-3)	49,- DH	Sim Life	73,- DV
3D Construct. 2.0	117,- DV	Double Dragon 3	25,- DH	Mad News	* 65,- DV	Sindbad+Thra.Falc.	19,- DH
A-Train	72,- DV	Dune	34,- DV	McDonald Land	48,- DH	Soccer Kid	59,- DH
-Construction Set	43,- DV	Dune 2	54,- DV	Megamix	59,- DH	Space Crusade	25,- DH
Abandoned Places 2	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DH	MicroMaster Golf	39,- DH	Space Hulk	* 64,- DH
Airbus A 320	42,- DV	Eishockey Manager	71,- DV	Night and Magic 3	44,- DV	Space Legends	43,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Night and Magic 5	75,- DV	Space Quest 1	39,- DH
Alien 3	* 47,- DH	Epic	61,- DH	More Lemmings Data	24,- DV	Special Forces	39,- DV
Alien Breed 2	* 47,- DH	Erben des Throns	67,- DV	Murph	44,- DH	Star Trek	* 73,- DH
Alien Breed SE 92	24,- DV	Eye of Beholder 2	74,- DV	Mortal Kombat	* 54,- DH	Steel Empire	40,- DH
Amnesia	* 44,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	On The Road	40,- DV	Steigend. Hotelm.	48,- DH
Arabian Nights	59,- DV	Fallen Empire	82,- DV	One step beyond	46,- DH	Street Fighter 2	53,- DH
Asterix	15,- DV	Flashback	59,- DV	Overdrive	* 49,- DH	Superfrog	47,- DH
B 17 Flying Fort.	67,- DV	Flight of Intruder	32,- DH	Passing Shot	19,- DV	Syndicate	58,- DV
Baltic Diplom.	37,- DV	Formula One GP	39,- DV	Penhouse Hot Numb	34,- DV	Tearaway Thomas	45,- DH
Bards Tale Concor.	57,- DV	Galaxy Force	15,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Tetris	48,- DH
Battle Team	43,- DH	Goal 1	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Their Finest Hour	47,- DH
-Battlezone Data 2	65,- DH	Goblins 2	65,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	-Nixies Disk	29,- DH
Black Sect	* 49,- DH	Greatest Camp.	55,- DV	Pinball	29,- DH	Transarcia	52,- DV
Blaster	46,- DH	Gunship 2000	64,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Traps n Treasures	59,- DH
Body Blows	44,- DH	Hannibal	61,- DH	Populous 2 Plus	43,- DH	Traps n Treasures	59,- DH
Body Blows Galact.	* 47,- DH	Hazards!	* 63,- DV	Primer Manager	35,- DH	Trivial Pursuit	* 32,- DH
Bund.Man.Prof. 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Trois	45,- DH
Burntime	* 64,- DV	Human Race Scandal	54,- DV	Project X	27,- DH	Turrican 3	* 59,- DH
Championsh.Man.F3	60,- DH	Humans	49,- DH	Puzy	49,- DH	Ultima 5	35,- DV
Chaos Engine	48,- DH	Indiana Jones 4	74,- DV	Quini	18,- DV	Ultima 6	39,- DV
ChesTEm up 4.0	* 32,- DV	Ishar 2	54,- DV	Railroad Tycoon	39,- DV	Ultima 7	* 59,- DH
Chuck Rock 2	49,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Rainbow Collection	24,- DH	USS John Young 2	29,- DH
Coco West	22,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DH	Reach Locales	49,- DH	Viking Fields	59,- DH
Civilization	74,- DV	Jonathan	75,- DV	Red Baron	39,- DH	Walker	59,- DH
Combat Air Patrol	58,- DH	Jurassic Park	* 52,- DV	Risky Woods	51,- DH	War in the Gulf	71,- DH
Conquestador	67,- DV	KGB	39,- DH	Sabre Team	45,- DH	Whales Voyage	44,- DH
-Data	37,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Secret Monkey Island	44,- DV	Wing Commander DV	79,- DV
Crazy Cars 3	48,- DH	Legends a.Kyandia	64,- DV	Sens.Soccer 92/93	47,- DH	Wizkid	59,- DH
Curse of Eucantia	29,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Shuttle	34,- DV	Wolfpack	29,- DH
Daily Sex.Girl Pok	29,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Shuttle	34,- DV	WWF Wrestling 2	59,- DH
D&A	49,- DV	Lords of Power	* 72,- DV	Silent Service 2	77,- DV	Tel Joel	52,- DH
Deluxe P.A.S. AGA	189,- DV	The Last Viking	44,- DV	Sim Ant	77,- DV	Teel	43,- DH
Der Patriot	62,- DV	Leihar Matthias	58,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV	Teel 2	* 48,- DH
Die Siedler	* 77,- DV	Lotus 3	49,- DH	Sim Earth	77,- DH		

Sonderangebote

Darkseed 1.5 49,- DV
Maupiti Island 19,- DH
Mega-Lo-Mania 39,- DV

PC

Tip des Monats

Aces over Europe D * 69,- DV
Freddy Pharkas DV 59,- DV
Wing Com.Academy 62,- DH

1849	75,- DV	Eye of Beholder 2	74,- DV	Maupiti Island	22,- DH	Spelljammer	45,- DV
7th Guest (CD-ROM)	114,- DH	Eye of Beh 3 Drach	75,- DV	Mega-Lo-Mania	39,- DV	Star Trek	79,- DH
A-Train	87,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DH	Night and Magic 4	77,- DH	Star Trek	* 90,- DH
-Construction Set	43,- DV	Falcon 3.0	85,- DV	Night and Magic 5	81,- DV	Steel Empire	43,- DH
Aces of T. Pacific	62,- DH	-Plus.Disk 2 MGS29	* 52,- DH	Monkey Island 2	75,- DV	Steigend. Hotelm.	54,- DH
-Mission Disk 1	25,- DV	Fields of Glory	85,- DH	NHL Hockey	* 77,- DH	Syndicate	24,- DH
Aces over Europe D	* 49,- DV	First Samurai	57,- DH	Nigel Mansell WC	39,- DH	Street Fighter 2	* 59,- DH
Airbus A 320	42,- DV	Flashback	45,- DV	One step beyond	44,- DH	Strike Commander	80,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Flugsimulator 5.0	* 127,- DV	Patton strike back	39,- DV	Str.Com.+Speech	114,- DH
Alien Breed	* 54,- DH	Football Manager 3	77,- DV	Penhouse Hot Numb	34,- DV	-Speech	39,- DH
Alien in The Dark	80,- DV	Forgotten Castle	* 77,- DV	Pinball Wizard	32,- DH	-Tact. Operation 2	* 35,- DH
Amnesia	* 44,- DV	Formula One GP	85,- DH	Pinball Dreams	57,- DH	Stunt Island	88,- DV
Bards Tale Concor.	57,- DV	Freddy Pharkas DV	59,- DV	Pinball Wizard	57,- DH	Super Tetris	49,- DV
-Trilogy (BT 1-3)	49,- DV	Gateway 2	40,- DV	Pinball	29,- DH	Superfrog	48,- DH
Battle Chess 2	53,- DV	Go Simulator	79,- DV	Pinball	29,- DH	Syndicate	78,- DV
Battle Chess 4000	43,- DH	Goal 1	* 54,- DH	Pinball	29,- DH	Take a Break Pinb.	64,- DV
Battle Team	78,- DH	Goblins 2	65,- DV	Pinball	29,- DH	Task Force	80,- DV
-Battlezone Data 2	65,- DH	Hannibal	61,- DH	Pinball	29,- DH	Terminator 2 Chess	* 66,- DH
Bazooka Sue	* 75,- DV	Hazards!	* 63,- DV	Pinball	29,- DH	Tetris	62,- DH
Betrayal at Kendor	75,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Pinball	29,- DH	The Oath	25,- DH
Blaster	46,- DH	Human Race Scandal	54,- DV	Pinball	29,- DH	Theatre of War	59,- DH
Body Blows	44,- DH	Humans	49,- DH	Pinball	29,- DH	Thunderhawk	39,- DH
Bund.Man.Prof. 2.0	62,- DV	Indiana Jones 4	74,- DV	Pinball	29,- DH	Transarcia	54,- DV
Burning Steel	75,- DV	Ishar 2	54,- DV	Pinball	29,- DH	Traps n Treasures	61,- DH
-Data 1 America	36,- DV	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Pinball	29,- DH	Tri.Pursuit deLuxe	68,- DV
-Data 2 Superschl.	36,- DV	Jaguar XJ 220	22,- DH	Pinball	29,- DH	Trois	48,- DH
Burntime	* 64,- DV	Jonathan	75,- DV	Pinball	29,- DH	Trois	48,- DH
Car and Driver	74,- DV	Jurassic Park	* 52,- DV	Pinball	29,- DH	Turrican 3	* 59,- DH
Carriers at War	74,- DV	KGB	39,- DH	Pinball	29,- DH	TV Sports Football	21,- DH
-Construction Kit	64,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Pinball	29,- DH	Twilight 2000	84,- DV
Chuck Y.Air Combat	63,- DV	Legends a.Kyandia	64,- DV	Pinball	29,- DH	Ultima 7	80,- DV
Civilization	89,- DV	Lemmings 2	59,- DH	Pinball	29,- DH	-Data Forge of Vir	44,- DH
Clash of Steel	74,- DV	Lethal Weapon	66,- DH	Pinball	29,- DH	Ultima 7-2 Serp.Is	79,- DH
Comanche	80,- DV	Lords of Power	* 72,- DV	Pinball	29,- DH		
-Mission Disk 1	47,- DV	The Last Viking	44,- DV	Pinball	29,- DH		
Combat Air Patrol	* 59,- DH	Leihar Matthias	58,- DV	Pinball	29,- DH		
		Lotus 3	49,- DH	Pinball	29,- DH		

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 0 23 71 - 3 63 30 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1869	75,- DV	Fairy Tales	29,- DH	Prophecy of Shadow	79,- DV
3D Construct. 2.0	116,- DV	Falcon 3.0	87,- DV	Quest for Glory 3	66,- DV
4D Sports Driving	25,-	-Mission Disk 1	52,- DH	Quini	18,- DV
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH	-Miss.Disk 2 MGS29	52,- DH	Ragnarik	82,- DV
A-Train	88,- DV	Fantastic Worlds	74,- DH	Railroad Deluxe	* 75,- DH
-Construction Set	42,- DV	Fed.o.Free Traders	19,- DH	Rampart	61,- DH
AA - War I.L.skies	85,- DH	Fields of Glory	67,- DH	Red Baron	66,- DV
Aces of T. Pacific	64,- DH	Fire And Ice	* 54,- DH	-Mission Disk 1	49,- EV
-Mission Disk 1	46,- EV	Flashback	66,- DV	Return o.t.Phantom	* 87,- DV
Aces over Europe D	* 69,- DV	Flugsimulator 5.0	* 126,- DV	Rex Nebula	39,- DH
Airbus A 320	64,- DV	Formula One GP	89,- DH	Rome AD 92	66,- DH
Airbus A 320 Amer.	82,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV	Secret Monkey Isld	78,- DV
Alien 3	* 46,- DH	Front P.S.Football	64,- EV	Secret Weap.of LW	79,- EV
Alien Breed 2	* 48,- DH	Galaxy Force	15,- DH		
Alien Breed	* 54,- DH	Games - Summer Cha	67,- DH		
		Games - Winter Cha	66,- DH		
		Gateway 2	58,- EV		
		Go Simulator	79,- DH		
		Goal 1	* 59,- DH		
		Goblins 2	65,- DV		
		Gunship 2000	67,- DH		
		Gunship 2000 Data	53,- DH		
		Hannibal	78,- DV		
		Harlequin	29,- DV		
		Harrier Jump Jet	87,- DH		
		Heimdal	29,- DV		
		Hexuma	79,- DV		
		History Line 14-18	76,- DV		
		HQ	42,- DH		
		Human Race Standst	53,- DV		
		Humans	49,- DH		
		Hyperspeed	29,- DV		
		Incredible Machine	67,- DV		
		Indiana Jones 4	81,- DV		
		Ishtar 2	81,- DV		
		Jimmy White Snook	66,- DH		

Privateer

PC * 79,- DV

Alien Breed SE 92	25,- EV
Alone in The Dark	79,- DV
Amnesia	* 65,- DV
Assassin	49,- DH
Award Winners	59,- DH
B 17 Flying Fort.	87,- DH
B.A.T. 2	78,- DV
Bards Tale Concor.	59,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	68,- DH
Battle Chess	24,- DH
Battle Chess 2	59,- DH
Battle Chess 4000	64,- DH
Battle Team	71,- DH
-Battlezone Data 2	47,- DH
Bazooka Sue	* 74,- DV
Betrayal at Kendor	72,- DV
Blaster	60,- DH
Black Sect	* 82,- DH
Blaster	46,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Body Blows	53,- DH
Body Blows Galact.	* 48,- DH
Bund.Man.Prof. 2.0	64,- DV
Burning Steel	75,- DV
-Data 1 America	36,- DV
-Data 2 Superschl.	36,- DV
Burntime	* 75,- DV
-Mission Disk 1	43,- DH
Captive	25,- DH
Car and Driver	72,- DH
Carriers at War	75,- DV
-Construction Kit	66,- DV
Castles 2	63,- DH
Castles o.Dr.Brain	35,- DV
Chaos Engine	49,- DH
ChesTEm up 4.0	* 32,- DV
Chuck Rock	39,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH

Darkseed 1.5

PC 49,- DV

Chuck Y.Air Combat	63,- DV
Civilization	89,- DV
Clash of Steel	74,- DV
Comanche	80,- DV
-Mission Disk 1	47,- DV
Combat Air Patrol	* 59,- DH

Str.Comm.+Speech

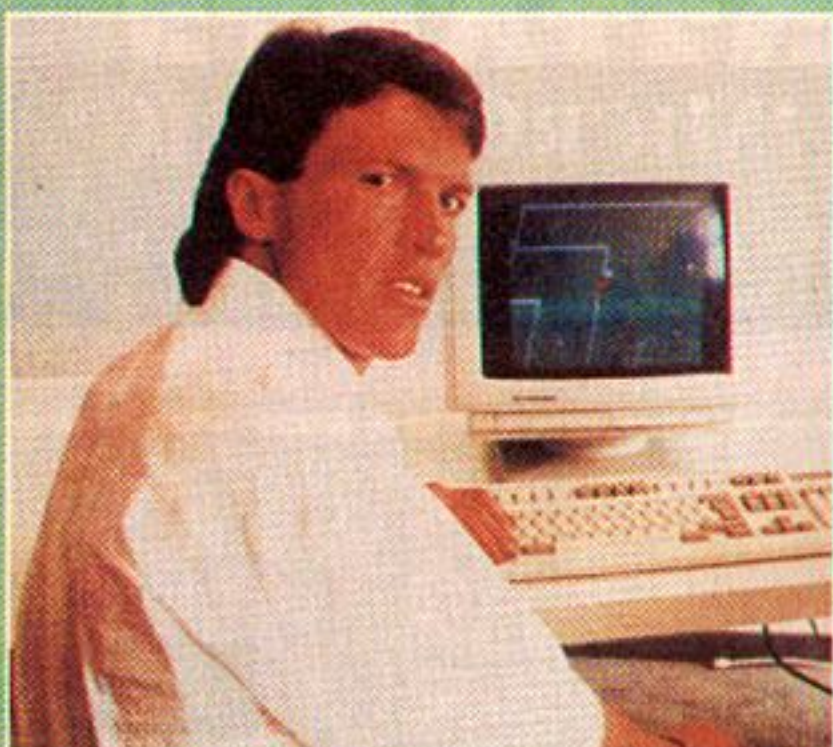
PC 109,- DH

Jonathan	76,- DV
Kathedral	25,- DV
Kings of Adventure	78,- DH
Kings Quest 6	75,- DV
Kings Q.S.CD Rom	77,- DH
Lands of Lore DV	* 59,- DV
Laser Squad	29,- DH
Laura Bow 2	66,- DV
Legends o.Kyandia	66,- DV
Legends of Myra	65,- DH
Leisure S. Larry 5	66,- DV
Lemmings 2	74,- DH
Lethal Weapon	67,- DH
Links 388 Pro	89,- DH
-Innistrick (388)	40,- EV
-Troon North	36,- DH
Lords of Power	* 78,- DH
Lords of Time	42,- DH
Lost in Time	77,- DV
The Lost Viking	76,- DV
Lotus 3	60,- DH
Lotus Compil.(1-3)	52,- DH
Mad News	* 78,- DV
Maelstrom	* 80,- DV
Maniac Mansion 2	82,- DV
Mantis	39,- DH
Mario w. vermisst	75,- DV

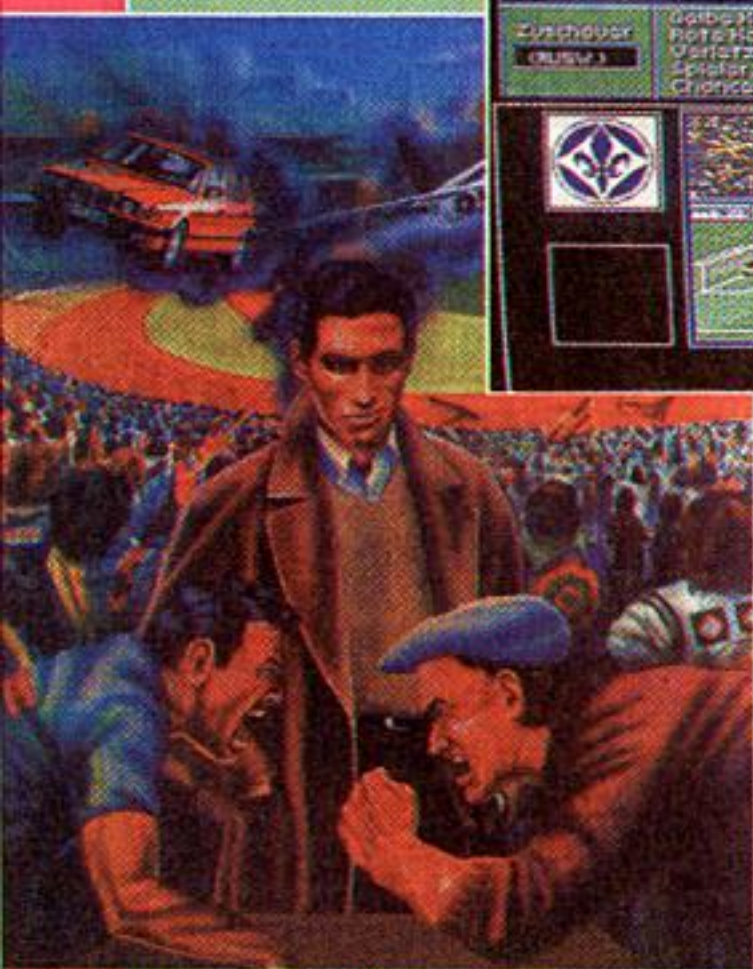
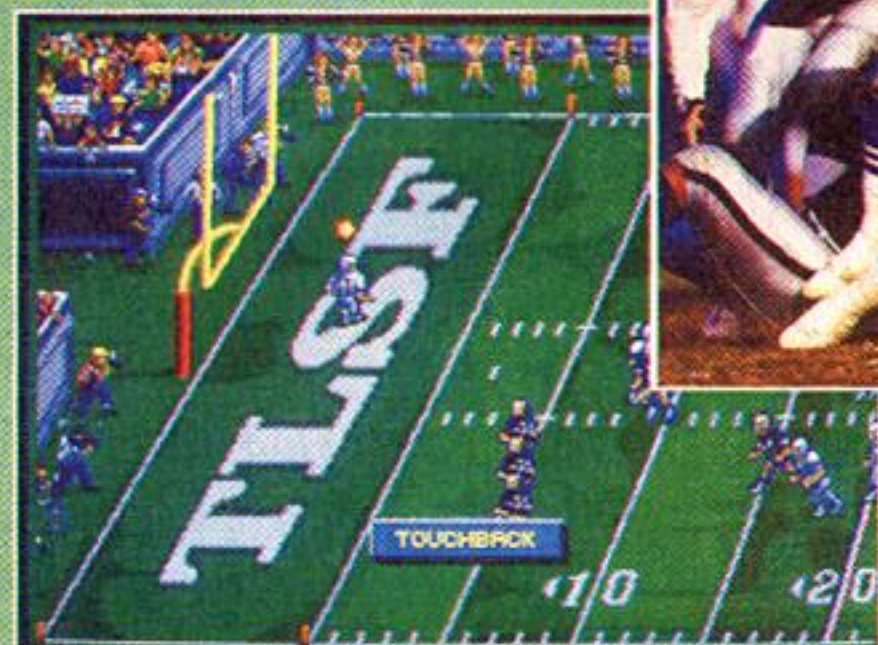
HAMMERPREISE!

Command HQ	49,- EV	Mega-Lo-Mania	69,- DV
Compil.Chess System	77,- DV	MicroMaster Golf	90,- DH
Conquestador	68,- DV	Might and Magic 3	76,- DV
-Data	38,- DV	Might and Magic 4	78,- DV
Crusaders of Dark	82,- DV	Might and Magic 5	81,- DV
Curse of Enchantia	60,- DH	Monkey Island 2	77,- DV
Das Boot	42,- DH	Morph	48,- DH
D&A	77,- DV	Napoleons	77,- DH
Das Stundenglas	44,- DV	NHL Hockey	* 76,- DH
Death Knig.o.Kynn	80,- DV	Nick Boom 2	62,- DV
Deluxe P.A.S. AGA	165,- DV	Nitro	25,- DH
Der Patriot	75,- DV	Obitus	29,- DH
-CD ROM	84,- DV	One step beyond	48,- DH
Desert Strike	60,- DH	Overdrive	* 47,- DH
Die Schöne u.Best	76,- DV	P.P.Hammer	25,- DH
Die Siedler	* 78,- DV	Pacific Strike	* 79,- DH
Dogfight	88,- DH	Penhouse Hot Numb	36,- DV
Doodiebug	28,- DH	Perfect General	77,- DV
Double Dragon 3	25,- DH	-Data Disk	42,- DH
Dream Team Com.	66,- DH	Pinball Dreams	59,- DH
Dune	30,- DV	Pinball Fantasies	57,- DH
Dune 2	60,- DV	Pinball Wizard	18,- DH
Dungeon Master	59,- DV		
Dyna Blaster	68,- DH		
Eishockey Manager	79,- DV		
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV		
Empire Deluxe	78,- EV		
Entity	61,- DH		
Epic	66,- DH		
Euro Soccer	29,- DH		
Eye of Beholder 1	79,- DV		
Eye of Beholder 2	77,- DV		
Eye of Beh 3 Dtsch	* 76,- DV		
F 15 Str. Eagle 3	88,- DH		
F-19 Stealth Fight	48,- DH		

Jurassic Park



Sport



Blick scheinen mag. Nicht umsonst gibt es hier wie dort organisierte Verbände bzw. Parteien, nicht umsonst unterscheidet man hüben wie drüben zwischen Verlierern und Siegern. Und in ihren strategischen Bildschirmvarianten gleichen sich die Brüder dann schon fast wie Zwillinge... Mag sich das Ziel also auch thematisch unterscheiden, letzten Endes verbindet der gemeinsame Weg die Jäger nach Medaillen und Trophäen bzw. Ämtern und Titeln. Wer würde allen Ernstes bestreiten wollen, daß etwa der Manager eines hochkarätigen Fußballclubs die gleichen Fähigkeiten mitbringen muß wie ein Kanzler oder Minister? Die Programmierer entsprechender Games jedenfalls bestimmt nicht, sie verlangen vom Spieler jeweils eine gehörige Portion Ellenbogenmentalität (erlaubt ist nahezu alles, man darf sich bloß nicht erwischen lassen), gesundes Konkurrenzdenken und natürlich ein geschicktes Händchen im Umgang mit dem leidigen Geld. Wenn man es genau nimmt, haben wir es hier nämlich mit einer Abart der Wirtschaftssimulationen zu tun.

Kevin Toms legendärer „Football Manager“ war Mitte der 80er eines der ersten Computerspiele, die das enorme Potential des Genres zu nutzen wußten, nicht von ungefähr mauserte sich das Programm praktisch über Nacht zum Megaseller. Ebenfalls noch auf 8-Bit-Rechnern wie dem 64er oder Speccie geboren, konnte der 1988 erschienene Nachfolger dann auch auf Amiga, Atari ST und PC Erfolge feiern. Wenn wir nachfolgend trotzdem nicht weiter auf die Serie eingehen, so liegt es daran, daß die ersten beiden Teile längst vergriffen sind, während der vom Frühsommer 1993 datierende „Football Manager 3“ (ohne Kevins Mitarbeit) bestenfalls als böswillige Karikatur durchgeht – vor dieser „Managerkrankheit“ kann nur gewarnt werden!

Weil ja nun nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, wird es kaum verwundern, daß der britische Pionier einen ganzen Rattenschwanz von Nachahmern hinter sich herzog. Wir beschränken uns hier auf die Vorstellung der deutschen Platzhirsche „Bundesliga Manager Prof.“ und „Anstoß“ nebst ein paar spielerisch recht über-

Was Sport und Politik miteinander zu tun haben, wollt Ihr wissen? Fragt doch einfach unseren Bundespräsidenten Karl-Heinz Rummenigge, der Euch antworten würde: „Nicht umsonst haben die Abgeordneten des FC Joker die beiden Genres in eine Legislaturkabine gelegt!“ Kleiner Scherz am Rande, Sport und Politik sind sich tatsächlich nicht halb so fremd, wie das auf den ersten

zeugenden, wenn auch meist ärmlich präsentierten Teamkollegen wie etwa „Starbyte Supersoccer“, Gremlins „Premier Manager“ und natürlich den „Player Manager“ der „Kick-Off“-Kicker von Anco. Doch Fußball ist bekanntlich nur die halbe Welt, wo bleibt der Rest? Wo bleibt er eigentlich wirklich, denn bei den strategischen Versoftungen anderer Sportarten sieht's eher düster aus. Zumindest wenn man mal vom „Eishockey Manager“ absieht, mit dem Software 2000 die bisher einzige Knobel-Simulation für flotte Kufenflitzer abgeliefert hat, die sich sehen und spielen lassen kann. Für etwas exotischere Körper- bzw. Geistesertüchtigungen ist „Tom Landry Strategy Football“ sicher ein würdiger Vertreter, denn zum einen erwirbt sich die amerikanische Massenrauferei auch hierzulande immer mehr Anhänger, zum anderen konnte Merit Software eine durchaus gefällige Umsetzung liefern.

Politsimulationen sind am Computer bisher nicht in so großem Umfang verankert – zu vage scheint das „Regelwerk“ der Hohen Staatskunst, als daß man es so ohne weiteres in einen spielerischen Rahmen pressen könnte. Dennoch datieren die ersten Versuche bis tief in die 80er Jahre zurück; „Armageddon Man“ etwa (bzw. die neuere Variante „Global Commander“), vor allem aber „Balance of Power“, dessen 1990er-Update eigentlich nur das Pech hatte, schon bald von der Weltpolitik überholt zu werden. Schnee von gestern, die Sonne unseres Sonderhefts bescheint statt dessen Matthew Stibbes zeitloses Debutwerk „Imperium“, welches das Regieren ins Weltall verlagert und mit Elementen der klassischen Konfliktsimulation garniert. „Shadow President“ und „Crisis in the Kremlin“ hingegen spiegeln die Politik aus Sicht der (teilweise ehemaligen) weltlichen Supermächte wider. Zwar konnten weder der US-Präsident noch der russische Parteichef in allen Belangen überzeugen, als Paradebeispiele für das Genre waren sie aber dennoch unverzichtbar. Unverzichtbar fanden wir auch zwei von der Präsentation her recht karge, spielerisch dafür um so tiefgründigere Politiker aus deutschen Landen:



Bei „1990“ handelt es sich um den ersten ernstzunehmenden Versuch einer Parteien- und Wahlkampfsimulation, „Ars Regnandi“ geht darüber sogar noch hinaus und fordert den Digi-Kanzler auf allen Gebieten der Staatsführung.

Tja, ob Ihr nun mehr nach runden Ledern oder ledernen Sesseln strebt, bleibt Euch überlassen – aber überlaßt die berufstypischen Magengeschwüre in Gottes Namen den „echten“ Politikern und Sportmanagern! (jn)



Bundesliga Manager

Welche Einleitung könnte einem Programm gerecht werden, das zu den meistverkauften aller Zeiten gehört? Sagen wir einfach, es sei eine Software-Legende – herausragend selbst in einem Sonderheft voller Legenden!

Um ein paar Takte zur Historie werden wir hier also nicht herumkommen, zumal vor Jahren schon der „unprofessionelle“ Vorgänger Kultstatus unter den Digi-Fußballern genoß. Diese rundum aufgebohrte Variante schossen, äh, schoben die Kicker von Software 2000 dann zur Jahreswende 91/92 nach, seither bemühen sich unzählige Nachahmer, dem Tabellenführer den Rang abzulaufen. Gelungen ist das bisher freilich selbst im europäischen Ausland noch keinem, dort kickt man seinen Verein allerdings unter anderem Namen und gegen einheimische Teams von den Amateuren ins Balltreter-Oberhaus. Blicke noch zu erwähnen, daß inzwischen allerlei Torszenen- und Editor-Disks durch die Shops dribbeln; auch eine leicht modifizierte Version 2.0 (mehr Schwierigkeitsgrade, aktuelle Vereinsdaten usw.) hat der norddeutsche Hersteller bereits auf den Platz geschickt.

Genug geschwafelt, schließlich warten Freud und Leid der Saison schon ungeduldig auf ein bis vier hoffnungsfrohe Manager. Sie dürfen das Training für Angriff, Mittelfeld und Verteidigung gesondert handhaben, sich dabei auf Schwerpunkte wie Kondition oder Taktik festlegen und die Mannschaftsaufstellung mit ihren drei vorgegebenen Grundstrukturen (defensiv, aggressiv und normal) per Hand beliebig umbauen. Doch all das ist erst die halbe Miete, denn zusätzlich wollen die Finanzen verwaltet sein – etwa indem man Sponsoren verpflichtet, Spielergehälter aushandelt, das Stadion vernünftig ausbaut, Eintrittspreise reguliert oder den Transfermarkt

im Auge behält. Und hatten wir schon die vielen Statistiken, Bilanzen und Tabellen erwähnt, die Zeitungsmeldungen am Schluß des Spiels, die vier Pokalwettbewerbe (von DFB bis UEFA) oder die tatsächlich alternenden Akteure?

So schwer es fällt, bei diesem sportlichen Geniestreich nicht in pure Schwärmerei abzugleiten, so unmöglich ist es, hier sämtliche Optionen auch nur annähernd komplett aufzulisten. Ja, selbst die für sich genommen nur ganz nette Optik schlägt die Genrekonkurrenz locker 2:0 – wo andere Fußballmanager bloß mit dem tristen Charme einer Textverarbeitung dienen können, bietet der „Bulima“ auflockernde Bildchen und vor allem kleinformatige, aber sehr realistisch animierte Torszenen. Okay,



Für Trikot-Werbung mit Joker muß man verdammt gut sein! (VGA)

die Akustik mit der akzeptablen Titelmelodie und dem Stadionrauschen ist kaum der Rede wert, und trotzdem wird man von diesem Spiel auch in Jahren noch reden. Und sei es nur wegen seiner unerreicht prägnanten Maus/Icon-Steuerung... (jn)



Ja, wo laufen sie denn? (Amiga)

Bundesliga Manager Prof. Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	-	63%
Sound:	36%	-	-	36%
Steuerung:	85%	85%	-	86%
Motivation:	90%	90%	-	91%
Urteil:	86%	84%	-	87%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	99,-

Variabel: 2 bzw. 5 Stufen (V 2.0)

Amiga Drei Disks, recht lange Ladezeiten, läuft ohne Torszenen auch mit 512 KB.

ST Zwei Disketten, abgesehen vom Null-Sound wie die Amigaversion.

C64 Nur der originale „Bundesliga Manager“ ist erhältlich.

PC Geräuscheffekte nur mit EMS, unterstützt Soundblaster.

Starbyte Premier Supersoccer Manager

Mit diesem Programm wollte Starbyte Ende 1991 dem Tabellenführer „Bundesliga Manager Prof.“ am schwarzweiß gefleckten Leder flicken – das ist zwar nicht völlig, aber doch recht ordentlich gelungen!



Bis zu sechs Manager können ihren Verein durch acht verschiedene Ligen schleusen, zu denen auch rein fiktive wie die „All Stars European League“ gehören. Zunächst beginnt man aber ganz bescheiden mit 15

Trick, den Kranken durch eine angebotene Vertragsverlängerung schlagartig wieder gesunden zu lassen. Außerdem muß natürlich Geld in die Vereinskasse, wofür neben den Zuschauereinnahmen vor allem die Werbepartner sorgen – deren

sehr unterschiedliche Vertragskonditionen man genau studieren sollte! Darüber hinaus findet man häufigweise Statistiken und Einstellmöglichkeiten für Ein-

trittspreise, Mannschaftsaufstellung, Spieltaktik und vieles mehr.

Die Höhepunkte jeder Begegnung werden auf Wunsch in kurzen Animationsszenen aus der Vogelperspektive gezeigt. Viel darf man sich davon jedoch nicht versprechen, ähnliches gilt auch für den Rest der (teils völlig stummen) Präsentation. Richtig ärgerlich ist der Verzögerungseffekt beim Öffnen der Menüs, ansonsten kann man mit der (Maus-) Steuerung aber durchaus leben. Technisch wird man also nicht gerade verwöhnt, doch inhaltlich ist Supersoccer tatsächlich super. (md)



Ballquälern in der Verbandsliga...

Damit es aufwärts geht, darf man sich am Transfermarkt Verstärkung besorgen und seine Mannen ins Trainingslager schicken, was allerdings viel Zeit verschlingt. Sollte deshalb mal Personalnot auf bestimmten Positionen herrschen, kann das Eigenschaftsprofil einzelner Spieler geändert werden, wodurch man etwa einen Stürmer zum Torwart macht und umgekehrt. Schlägt dagegen das Verletzungspech zu, gibt's den

Weil nomen bekanntlich gleich omen ist, machte Gremlin seinen Fußball-Strategen nach dem Prinzip Hoffnung namentlich zum „Premier“ – im Stadion der Tatsachen herrschen indessen eigene Gesetze...



Kicker-Lebens die passende Antwort: Wie lange waren die eigenen Mannen in der jüngsten Begegnung am Ball? Wie viele Zweikämpfe haben sie gewonnen? Nein, hier bleibt wahrlich nichts im Verborgenen!

Der Preis für soviel Wissen ist eine selbst für die bescheidenen Genreverhältnisse arg bescheidene Präsentation mit Textscreens in gros, Mager-FX und einem mäßigen Titelsound. Und weil auch die Maussteuerung nicht gerade ein Vorbild

ihrer Zunft ist, versackte der vermeintliche Premier halt



Und so blieb es letztlich beim Hoffen, die Tabellenführer des Genres konnten die Engländer mit diesem Programm jedenfalls nie ernsthaft gefährden. Dabei ist es bestimmt nicht schlecht: Ein bis vier menschliche Vereinskaptäne dürfen sich hier um den Monitor scharen, um ihren jeweiligen britischen Lieblingsclub aus den Niederungen der 5. Division Schritt für Schritt in die Oberliga der Insel zu führen.

Möglicherweise muß es jedoch gar nicht der Lieblingsclub sein, denn wer sich ordentlich profiliert, bekommt am Ende der Saison auch schon mal Offerten von anderen, besseren Teams. Aber welchem Kader man sich auch widmet, stets stehen neben den Standard-Optionen wie Stadionausbau, Transfermarkt oder Training ganze Aktenordner voller Tabellen und Statistiken zur Verfügung. Das Wühlen darin wird vor allem für die Pedanten zum Genuß, weiß der Premier Manager doch auf nahezu alle Fragen eines erfüllten

letzten Endes im Mittelfeld. Aber der Nachfolger ist bereits in der (Programmierer-) Kabine, vielleicht schafft er ja den Sprung von der Ersatzbank? (jn)

Starbyte Supersoccer Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	34%	42%	36%
Sound:	-	-	-	48%
Steuerung:	63%	63%	65%	66%
Motivation:	71%	71%	73%	73%
Urteil:	66%	66%	68%	68%
Preis (DM)	89,-	99,-	49,-	99,-

Variabel: 5 Stufen

Premier Manager Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	19%	19%	-	21%
Sound:	31%	30%	-	33%
Steuerung:	60%	60%	-	61%
Motivation:	68%	68%	-	68%
Urteil:	61%	61%	-	62%
Preis (DM)	Restbestände	Restbestände	-	89,-

Für Geübte

ANSTOSS



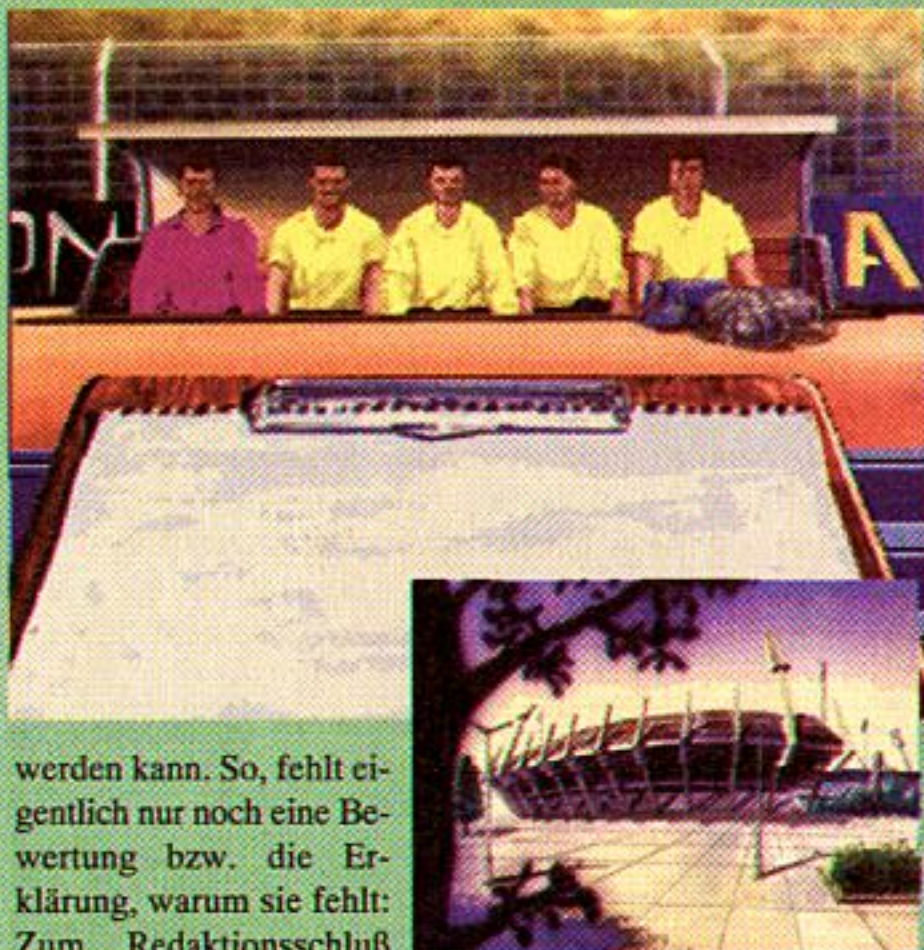
Die Trendwende belegen nicht nur schicke Screenhintergründe mit beklickbarer Möblierung (der Tresor führt zur Finanzabteilung, die Sitze im Stadion aktivieren die Ausbaufunktionen usw.), sondern in erster Linie die innovative „Match-Regie“. Ganz neu ist die angewandte Methode freilich nicht, allerdings kennt man sowas bislang nur aus dem TV: Verschiedene „Kameras“ verfolgen das Geschehen am Platz, mal näher herangezoomt, mal im Überblick, während ein gleichzeitig durchlaufender Scrolltext den Kommentar dazu liefert. Schier unglaublich, daß eine solche Präsentations-Power auch noch mit wahren Abgründen von Spieltiefe einhergeht...

Bei der Mannschaftsaufstellung etwa genügt es nicht mehr, einfach bloß elf Kicker auf die Beine zu bringen – nein, da ist z.B. auch ein Elfmeter-Schütze gefragt, und wenn im Team geeignete Führungspersönlichkeiten vorhanden sind, dürfen die Ehrenämter von Libero und Spielmacher ebenfalls vergeben werden. Oder nehmen wir mal die umfangreichen Statistiken, wo neben den üblichen Daten zu Vereinsgeschichte oder Spielerqualität auch brandheiße, entscheidungswichtige Infos zu finden sind. Wer da z.B. feststellt, daß die Kondition seiner Jungs in der zweiten Halbzeit regelmäßig

zusammenfällt wie ein Hefekuchen oder daß Tore vor allem während bestimmter Spielphasen fallen, darf daraus getrost praktische Rückschlüsse auf das optimale Training ziehen. Ganz zu schweigen von den vielen Sonderereignissen und Gimmicks, denn mit Multiple Choice-Interviews muß hier ebenso gerechnet werden wie mit einer Einladung ins Sportstudio. Und wer jetzt Stichworte wie Finanzkalkulation, Sponsoren und Transfermarkt vermisst, dem sei versichert, daß derlei Standardfeatures natürlich ebenfalls mit von der Partie sind; in Deluxe-Ausführung, versteht sich.

Wäre als vorletzter Punkt noch zu berichten, daß bei Anstoß sogar das Spielziel eher ungewöhnlich ist, starten die bis zu vier Leder-Strategen doch gleich in der Ersten Liga und müssen innerhalb von 10 Jahren zum Bundestrainer aufsteigen, wobei der Verein unterwegs durchaus gewechselt

Ascons Stratego-Kicker setzt tatsächlich neue Maßstäbe im digitalen Fußballmanagement: Spartanische Präsentation ist Schnee von gestern, fortan wird sich das gesamte Genre an diesem Schöngest messen lassen müssen!



werden kann. So, fehlt eigentlich nur noch eine Bewertung bzw. die Erklärung, warum sie fehlt: Zum Redaktionsschluß lag eine fertige Version erst für einen Amiga 4000 mit 16 MB vor; welche der vielen Features auf welchen Rechnern (bearbeitet werden A500, A1200, PC und CD-ROM) endgültig realisiert werden können, stand mithin noch nicht hundertprozentig fest. Was hingegen bereits tausendprozentig feststeht, ist, daß dieses Spiel der erste Repräsentant einer völlig neuen Generation von Mega-Managern ist! (jn)



PC

Die CD-ROM-Version wird den Spieler noch mit irrer Kommentator-Sprachausgabe während der Begegnungen verblüffen.

Amiga

Dank einer geplanten Spezialversion ist damit zu rechnen, daß Besitzer eines 1200ers optionstechnisch die Nase vorne haben werden.

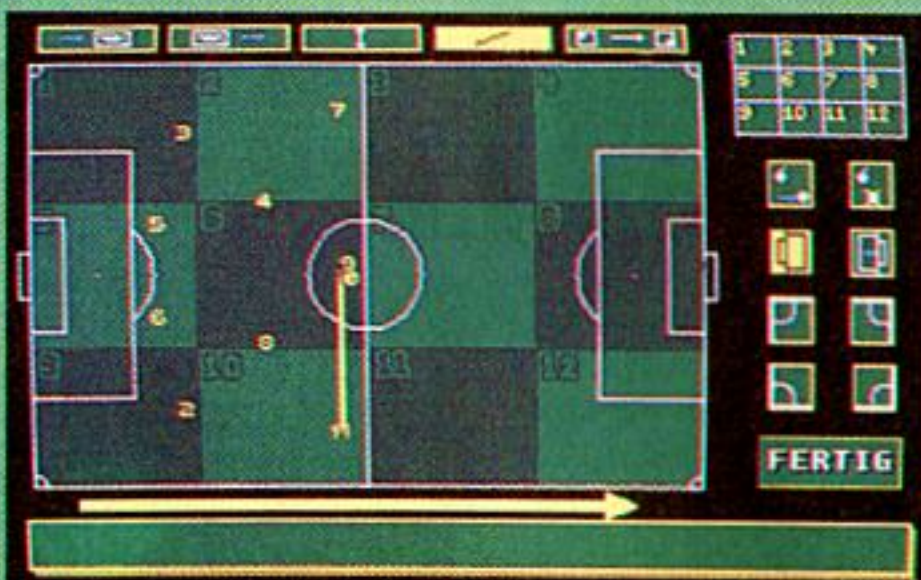
Player Manager

Als Anco anno 1990 den Manager zu Dino Dinis legendärem „Kick Off“ vorlegte, wurden die hochgeschraubten Erwartungen eher enttäuscht. Schuld daran war ausgerechnet der zusätzlich eingebaute Actionteil...

Am Managerpart selbst sind eigentlich bloß zwei Dinge kritikwürdig: Er ist ausschließlich für Solisten gedacht, und die Masse des Gebotenen läßt sich nur auf relativ umständliche Weise hinter dem Haupt- und den neun Untermenüs hervorlocken. Aber geben tut es dabei so ziemlich alles, was man überhaupt an Features in ein derartiges Game hineinpacken kann – Spielertransfers, Training, Taktik, Pokalwett-

Anfang für den gewünschten Modus entscheiden, ein nachträgliches Umschwenken ist nicht vorgesehen.

Somit haben wir es mit einem arg verkümmerten „Kick Off“ als Actionteil zu tun, dazu ist die Präsentation des gesamten Spiels ziemlich bescheiden, und über die langwierige Handhabung (Maus/Menüs) wurde ja schon gemeckert. Trotz all dieser Mängel ist das Game aber keineswegs schlecht, denn sei-



Der Dino unter den Managern (Amiga)

bewerbe und statistisches Material ohne Ende.

Bei der (abschaltbaren) Rasenaction wird eine „schnelle“ Version angeboten, wo der Manager nur die grundlegende Taktik festlegen und in der Halbzeitpause noch kleinere Korrekturen vornehmen kann; bei der „langsamen“ Alternative darf er selbst zum Stick greifen und wahlweise einen bestimmten Spieler oder den gerade im Ballbesitz befindlichen durch die von oben gezeigte Arena jagen. Leider eignet sich auch dieser Spaß bloß für Solo-Kicker, außerdem ist er nach genau fünf Minuten unerbittlich vorbei. Und schließlich muß man sich bereits ganz am

ne strategischen Elemente sind ebenso umfangreich wie ausgereift. Unbedingt haben muß man es deswegen aber trotzdem nicht... (md)

Player Manager ANCO

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	42%	-
Sound:	17%	19%	21%	-
Steuerung:	59%	59%	45%	-
Motivation:	66%	66%	60%	-
Urteil:	60%	60%	54%	-
Preis (DM)	59,-	59,-	49,-	-

Für Fortgeschrittene

Tom Landry STRATEGY FOOTBALL DELUXE

Was für den Laien wie eine sinn- und regellose Prügelei aussieht, ist in Wahrheit Strategie pur – erst recht gilt das, wenn man wie hier bei der eigentlichen Football-Action bloß zuschauen darf.

Ein Programm vom Trainer für Trainer: Tom Landry hat zwischen 1955 und 1989 mit Erfolg diverse Footballteams gecoacht und es dadurch zum amerikanischen Nationalheiligtum gebracht. Ein bis zwei menschliche oder digitale Nachwuchstalente dürfen ihm hier nacheifern und Big Tom auch jederzeit um Rat fragen bzw. sich Vorschläge machen lassen – trotzdem wird man ohne die (vorausgesetzte) Kenntnis der grundsätzlichen Regeln dieser ungewöhnlich komplexen Sportart nicht weit kommen.

Im Prinzip besteht das ganze Spiel aus tausenderlei Menü-screens für die Mannschaftsaus-

Deluxe-Edition ein neuer Team-Editor eingebaut und alle Features nochmals aufpoliert wurden. Man muß sich nur darüber klar sein, daß Tom Landry weder einen richtigen Action- noch einen Managerteil offeriert und grafisch bzw. akustisch außer der englischen Sprachausgabe bloß gehobene Standardkost geboten wird. Die Maussteuerung spurt jedoch ohne Mucken, und das ist hier ohnehin wichtiger: Auf seinem ureigenen Gebiet ist das Game konkurrenzlos – wer sich dem Strategiensport rein strategisch nähern will, hat zu Mr. Landry eigentlich keine ernsthafte Alternative! (mm)



Eieiei, wer kriegt das Ei? (VGA)

wahl, die offensiven und defensiven Formationen, Wind und Wetter, die Replay-Funktion und vor allem die vielen taktischen Winkelzüge beim Passen etc., die im Lieblingssport der Amis möglich sind. Dazwischen sieht man in den schräg von oben gezeigten (abschaltbaren) Actionsszenen die praktische Auswirkung seiner Bemühungen, dann darf wieder weitertaktiert werden. Am Optionsangebot ist somit wenig auszusetzen, zumal bei dieser

Tom Landry Strategy Football Merit Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	-	-	63%
Sound:	48%	-	-	69%
Steuerung:	74%	-	-	76%
Motivation:	68%	-	-	71%
Urteil:	66%	-	-	70%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel: 2 Stufen

EISHOCKEY

Werner Krahe und Jens Onnen, die beiden Starprogrammierer von Software 2000 sind scheinbar geborene Sieger: Nur anderthalb Jahre nach ihrem „Bundesliga Manager Prof.“ griffen sie erneut nach den Sternen...

MANAGER



(Amiga)

Anspruchsvolles Management!

...und bekamen sie dank diesem Quasi-Nachfolger auch prompt zu fassen! Wie der lederne Vorgänger geriet auch er zum Superhit, nicht zuletzt deshalb, weil eisiges Sportmanagement noch mehr oder weniger Neuland im Entertainmentangebot von Amiga und PC war. Wer es erkunden will, darf zunächst mal unter 48 Teams seinen Lieblingsverein wählen und mittels sechs Schwierigkeitsgraden für maßgeschneiderte Motivation sorgen. Schließlich wäre noch zu klären, ob man in der ersten, zweiten oder der Oberliga das Eis zum Schmelzen bringen möchte – auf Wunsch kann auch die Nationalmannschaft zum Killer-Kader getrimmt werden.

Die Familienähnlichkeit zum berühmten Balltreter ist dabei allenthalben unübersehbar, wurden doch manche Funktionen wie etwa Team-Info oder Stärke-Tabellen nahezu unverändert übernommen. In anderen Punkten dagegen wächst der Sohnemann weit über den Vater hinaus: Hier stehen auch Aktienspekulation oder die Bastellei an wöchentlichen Trainingsplänen im Terminkalender des Sportstrate-

gen, der Stadionausbau wurde wesentlich ausgeweitet, und vor allem kann man nun das eigentliche Match viel stärker beeinflussen, etwa durch beliebiges Austauschen von Spielerblöcken während der laufenden Begegnung. Wem das zuviel Streß verheißt, der aktiviert im Taktikfenster einfach die Automatik-Option und kann bei der Gelegenheit sogar ein paar allgemeine Vorgaben machen (z.B. immer den fittesten Block einsetzen, Wechsel in regelmäßigem Turnus usw.). Ja, selbst Einsatzfreude oder defensiver Geist lassen sich bis ins Detail vorausplanen; in puncto Gameplay läßt der Megaseller also wahrlich keine Wünsche offen.

Und im handwerklichen Bereich sind die Qualitäten des Erfolgsduos Krahe/Onnen ja



ohnehin fast schon sprichwörtlich. Die (nord)deutsche Wertarbeit reicht von der gewohnt übersichtlichen und nahezu narrensicheren Maus-/Iconsteuerung bis zur soliden, für Genre-Verhältnisse sehr ansprechenden Optik. Die vielen Tabellen und Auswahlcreens werden immer wieder von netten Grafiken aufgelockert, und das erfolgreiche Torszenen-



(VGA)



Konzept bekam sogar eine Rundum-Politur verpaßt. Beim Kufen-Klassiker flitzen die Akteure nämlich in bildschirmfüllendem Format über die Mattscheibe, was speziell am Amiga sehr fix und realistisch wirkt.

Der eher mäßige Sound aus Titelmusik plus „Stadionatmosphäre“ wird somit niemand täuschen können – Eishockey Manager ist ein wahres Prachtstück, das noch lange Zeit die Maßstäbe für sportliche Strategie setzt! Kein Wunder, daß das Game die offizielle Empfehlung des DEB besitzt... (jn)

Eishockey Manager Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	-	-	64%
Sound:	45%	-	-	45%
Steuerung:	88%	-	-	88%
Motivation:	94%	-	-	92%
Urteil:	91%	-	-	90%
Preis (DM)	109,-	-	-	119,-

Variabel: 6 Stufen

Amiga Läßt sich auf HD installieren, läuft am 1200er und gefällt überhaupt einen Tick besser als die DOSen-Version.

PC Unterstützt Soundblaster. Auf schnellen 486ern können die Torszenen Probleme machen – heruntertacken hilft.

IMPERIUM

Anfänger werden bei Matthew Stibbe grundsätzlich nicht bedient – auch dieses SF-Strategical des englischen Kultdesigners besteht aus einer hochkomplexen Mischung aus Handel, Politik, Diplomatie und Kriegsführung!

W

ährend Matthew den Spieler bei seiner mittlerweile vergriffenen Politsimulation „NAM“ in den ziemlich realistisch simulierten Vietnamkrieg schickte, jagt er ihn hier in die Weiten des Alls hinaus. Als Herrscher auf Zeit soll man dort versuchen, seinen Einflußbereich auf die gesamte Galaxis auszuweiten und dabei weder die Digi-Konkurrenz noch die Zufriedenheit des eigenen Volkes aus den Augen zu verlieren. Gewonnen hat der Imperator, wenn es ihm entweder ein Jahrtausend lang gelingt, die alle 50 Jahre stattfindenden Wahlen für sich zu entscheiden – oder die fünf feindlichen Alien-Imperien zu besiegen und so nebenbei sämtliche 100 Welten dieses Universums zu erobern.

Eine Grundvoraussetzung für den Erfolg bildet die kluge Verwaltung der drei Hauptbereiche Militär, Wirtschaft und Diplomatie, wobei der Personalpolitik besondere Bedeutung zukommt: Alle Armeen, Raumflotten oder Botschaften müssen unbedingt mit loyalen Untergebenen ausgestattet werden, sonst zieht man sich leicht selbst einen unliebsamen Konkurrenten heran. Noch wichtiger ist der gesicherte Nachschub der Droge „Nostrum“, die ihrem beneidenswerten Konsumenten die Unsterblichkeit garantiert. Ansonsten sorgt man für die Ausbreitung seines Völkchens, indem man es auf anderen, wirtschaftlich möglichst potenten Planeten ansiedelt; parallel dazu muß

als Schutz vor feindlichen Invasoren eine Armee samt Sternenflotte aufgebaut werden – die dazu erforderlichen (astronomischen) Geldsummen holt man über Steuergelder und sorgfältig gepflegte Wirtschaftsbeziehungen herein. Im Bedarfsfall übernimmt hier zwar der Rechner einen ganzen Schwung der täglichen Routineaufgaben, aber auch dann bleibt das Spiel immer

noch kompliziert genug. Das liegt nicht zuletzt an der intergalaktischen Anzahl von Menüs, die Runde für Runde abgearbeitet werden dürfen. Gerechterweise sei aber gleich dazugesagt, daß die Steuerung via Maus, Iconleiste und Pull-downmenüs einwandfrei funktioniert und das deutsche Handbuch recht ordentlich gemacht ist. Was die Grafik betrifft, ist der mit klassischer

Klaviermusik beschallte Amtssitz dagegen arg enttäuschend – mausegrau und sternstaubtrocken.

Ungeduldige Herrscher mit Hang zu äußerem Pomp suchen sich daher besser einen anderen Job, aber wer Interesse und Zeit für ein wirklich anspruchsvolles Strategie-Epos hat, dem steht mit Imperium eine sehr lange und sehr spannende Regierungszeit bevor! (md)



Die Grafik erfreut jeden Spartaner... (ST)



Der einzige Farbtupfer ist die Sternenkarte. (Amiga)

Imperium Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	27%	39%	-	27%
Sound:	62%	62%	-	62%
Steuerung:	74%	74%	-	74%
Motivation:	78%	78%	-	78%
Urteil:	73%	73%	-	73%
Preis (DM)	29,-	29,-	-	29,-

Für Könner

Amiga

Der 1200er streikt leider, im übrigen macht die eine Disk aber keine Probleme.

ST

Sogar ein Monochrom-Monitor reicht aus, ansonsten hat die Grafik am ST immer einen leichten Blaustich – was sie eher aufwertet...

PC

Für sparsame Politiker tut's zur Not auch ein XT.

Mit ihren realistischen Polit-Simulationen entführen uns die Programmierer von Elite und Spectrum HoloByte in die Schaltzentralen heutiger Supermächte. Ein Doppeltest von Ost nach West...

CRISIS IN THE KREMLIN & SHADOW PRESIDENT



Crisis in the Kremlin: Von Gorbli...



Shadow President: Es gibt wenig zu tun...

Kremlboß zu sein, ist kein leichter Job – das weiß man schon aus den TV-Nachrichten. Dementsprechend hat der Regierungsstrategie hier auch alle Hände voll zu tun, um den Präsidentensturz zu verhindern. Man startet im Jahre 1985 wahlweise als Breschnjew, Gorbli oder Jelzin, wo-

bei jeder für ein anderes Programm steht: Hardliner, Glasnost-Fan oder Vertreter der Autonomie aller Nationalstaaten. Ist die Grundsatzfrage geklärt, muß man bei seinen vielen Entscheidungen darauf achten, keine der einflußreichen Gesellschaftsgruppen wie KGB, Militär oder politische Gegner allzusehr zu verärgern. Reichlich Statistiken und Menüs erleichtern die Staatsgeschäfte von der Pressefreiheit bis zum Alkoholismus, nach fünf Jahren ist dann eine erste Erfolgsbilanz fällig – danach darf zwar noch 25 Jahre lang weiterregiert werden, bloß stellt sich aufgrund ständiger Wiederholungen Amtsmüdigkeit ein. Schade, denn die Maus-/Iconsteuerung geht flott von der Hand, und auch

grafisch weiß die Planwirtschaft zu gefallen: Es gibt kleine Digi-Filme zu besonderen Ereignissen (z.B. Tschernobyl), während Balalaikaklänge für die passende Stimmung sorgen. Aber schalten wir doch jetzt zum ehemaligen Klassenfeind ins Weiße Haus...



...bis Saddam. (VGA)

Crisis in the Kremlin

Spectrum HoloByte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	61%
Sound:	-	-	-	60%
Steuerung:	-	-	-	72%
Motivation:	-	-	-	75%
Urteil:	-	-	-	73%
Preis (DM)	-	-	-	129,-

Für Geübte

Den starken Mann in Washington plagen zu Beginn seiner Karriere anno 1990 ganz andere Sorgen. Weil in den Staaten die Welt innenpolitisch einigermaßen im Lot ist, darf man als US-Präsident der Amis liebste Rolle spielen: die des Weltpolizisten. Ergo zeigt der detailreiche und zoombare Hauptscreen den gesamten Globus, während man von sechs Beratern mit einem Wust hochwertiger Informationen förmlich zugeschüttet wird. Wie man auf all die Ereignisse in Echtzeit bloß richtig reagieren soll? Halb so wild, meist genügt eine simple Regulierung der Wirtschaftshilfe über die mehr schlecht als recht zu bedienenden Pulldown-Menüs. Ja, es ist schon erstaunlich, wie wenig Billy-Boy offensichtlich zu tun hat. Noch erstaunlicher ist, daß er haufenweise haarsträubende Meldungen wie die über die vergeblichen Bemühungen Chinas, in Japan die Menschenrechte einzuführen, auf den Tisch bekommt. Und so sitzt man halt vor der eher trockenen Grafik, lauscht dem spröden Sound und liest und liest. Bis man irgendwann merkt, daß Helmut's Taktik die beste ist:



...also sitzen wir's aus! (VGA)

alle Probleme aussitzen. Wem das zu fade ist, der darf zu eingebauten Sonder-Szenarien (Wirtschaftskrise etc.) greifen – oder abdanken... (md)

Shadow President

Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	46%
Sound:	-	-	-	31%
Steuerung:	-	-	-	48%
Motivation:	-	-	-	46%
Urteil:	-	-	-	46%
Preis (DM)	-	-	-	129,-

Für Fortgeschrittene

PC

Im Krisenkreml genügt ein 286er, der Schattenpräsident besteht auf einem 386er; beide Games unterstützen AdLib und Soundblaster.

1990 & ARS REGNANDI

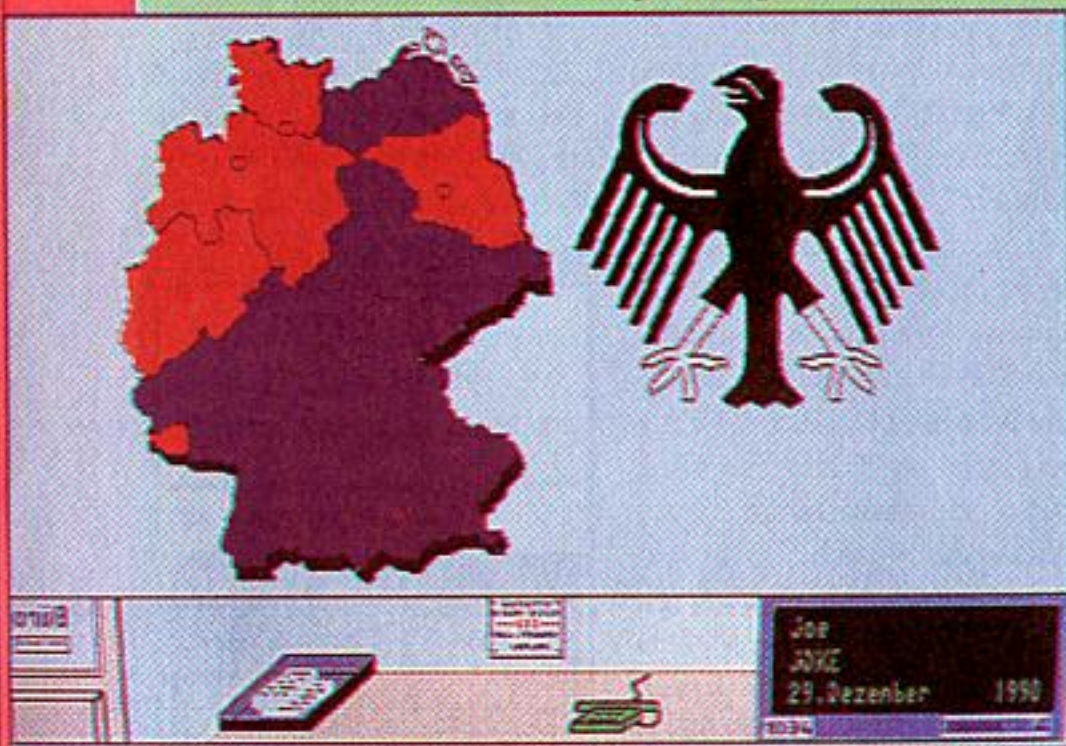
Mag die Ära Kohl das Aussitzen auch zur Regierungsarbeit erhoben haben, die beiden Polit-Simulationen aus deutschen Landen erfordern doch etwas feinere Taktiken als die von den real existierenden Bundes-Fadlern gewohnten...

Zugegeben, auf den ersten Blick verströmen beide Programme nur den sehr dezenten Charme knochentrockener und steinharter Parlamentarier-Bänke – doch bei näherer Betrachtung kann überraschenderweise auch die Arbeit eines Bundestagsabgeordneten sehr spannend sein! Wie etwa bei:

1990 – DIE 93ER EDITION

Die aktuelle Version des Wahlkampfmanagers vom semiprofessionellen APC/TCP-Vertrieb (Tel.: 08642/6279) bietet bis zu drei Vorsitzenden die Möglichkeit, eine eigene Partei zu gründen, ihr mit Hilfe von Schieberreglern einen politischen Standort zuzuordnen und sie in Konkurrenz zur bestehenden Politlandschaft als erfolgreichen Wahlverein zu etablieren. Dabei darf man alle Land- und Bundestagswahlen durch Plakate, Anzeigenkampagnen usw. bestreiten, um schließlich innerhalb von 25

bzw. 50 Jahren Big Helmut abzulösen. Neuerdings ist sogar eine Open End-Option dabei, die Finanzen (Mitgliedsbeiträge, Spenden etc.) sind chronisch knapp, und allerlei Sonderereignisse wie etwa Koalitionen, Talkshows, Staatsbesuche oder unmoralische Angebote sorgen für Abwechslung. Optik und Sound spielen trotz einiger Digi-Zwischenbilder und der ganz netten Titelmusik wie schon gesagt eher untergeordnete Rollen, doch die Maus verrichtet klaglos ihre Bürger-Pflicht. Fazit: Ein äußerlich unscheinbares, inhaltlich jedoch hochprozentiges Politikum!



1990 (Amiga)

Ars Regnandi (VGA)



ARS REGNANDI

Ganz anders dieses Programm der ebenfalls halbprofessionellen DFG-VK Computergruppe (Tel.: 07159/8127), geht es hier doch um die Wechselwirkungen zwischen Regierung, Wirtschaft, Medien und der politischen Basis. Jede dieser „Rollen“ muß von einem Spieler übernommen werden, der Computer zieht dabei sozusagen im Hintergrund die Fäden. Hat sich das politische Quartett erst mal vor dem Screen versammelt, darf jeder Teilnehmer pro Runde drei Aktionspunkte beliebig verwenden, etwa indem er in den Straßenbau investiert, Müllsteuern oder die Wehrpflicht für Frauen einführt. Als bald zeigen die Entscheidungen Folgen, z.B. verbessert ein neues Straßennetz zwar die Infrastruktur, schädigt gleichzeitig aber auch die Umwelt! Sobald nun einer der insgesamt 22 Indikatoren seine kritische Grenze über- bzw. unterschreitet, heißt's „Game Over“. Kurzum, die (ordentlich bemausten) Entscheidungsträger müssen Hand in Hand arbeiten, um Teutonia im Gleichgewicht zu halten oder unterzugehen. Alles sehr lehrreich und auch relativ unterhaltsam, man muß halt nur mit einer Aldi-Optik und Null-Sound leben bzw. regieren können. (jn)

1990 APC/TCP

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	-	-	-
Sound:	52%	-	-	-
Steuerung:	68%	-	-	-
Motivation:	73%	-	-	-
Urteil:	67%	-	-	-
Preis (DM)	45,-	-	-	-

Variabel: 5 Stufen

Ars Regnandi DFG-VK

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	21%	21%	-	22%
Sound:	-	-	-	-
Steuerung:	68%	68%	-	68%
Motivation:	71%	71%	-	71%
Urteil:	63%	63%	-	63%
Preis (DM)	59,-	59,-	-	59,-

Variabel

Amiga

Beide Spiele erhältlich, beide benötigen 1MB.

ST

Für Atari-ner ist nur das DFG-VK Game zu haben.

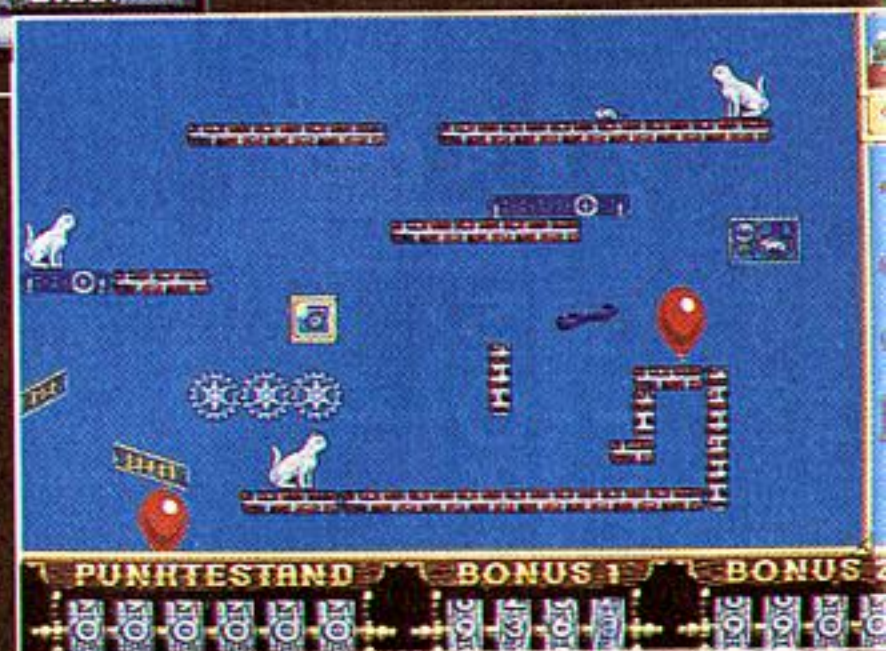
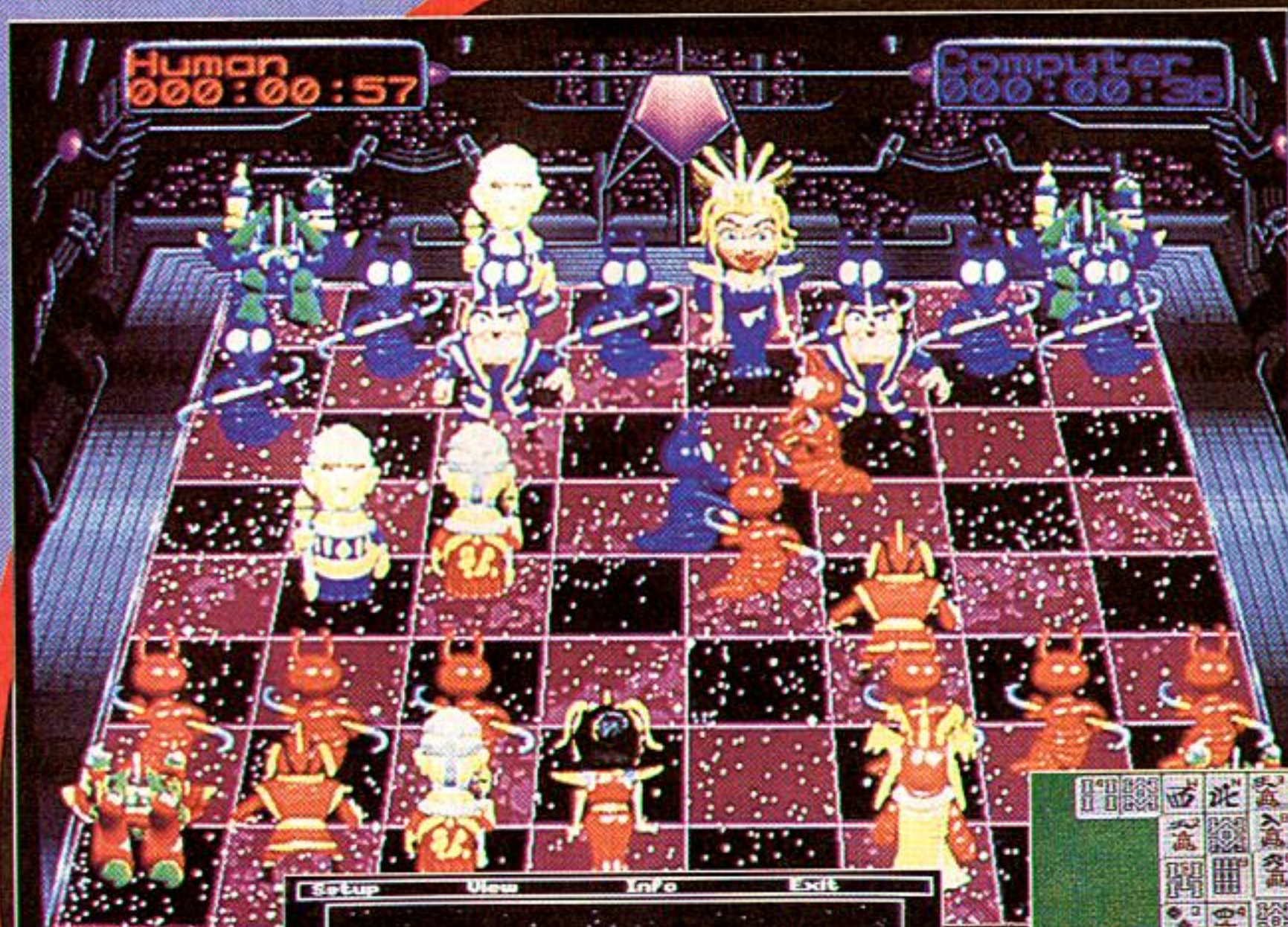
PC

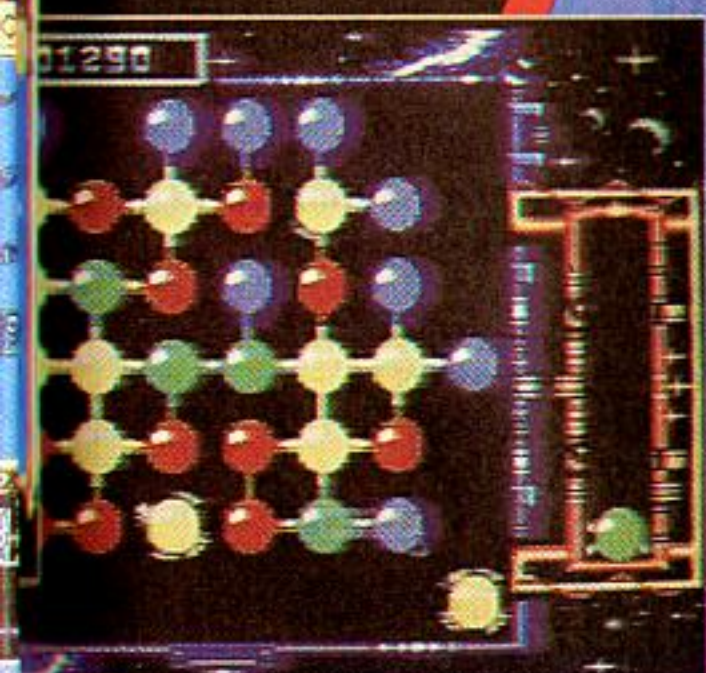
1990 liegt noch in weiter Ferne, dafür ist die „Kunst des Regierens“ auch via Hercules erlernbar.

Computer GmbH

MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR

KNOBELN & SCHÜSSEN





Wie es der Name der Ros... äh, Rubrik schon andeutet, geht es auf den nächsten Seiten um Brettspielversoftungen wie Schach oder Stratego, Steinchen-Schiebereien à la „Tetris“ und „Puzznic“ sowie ähnliche Randgebiete des Genres. Weil viele dieser Spiele den Hardcore-Strategen unter Euch etwas suspekt vorkommen mögen, haben wir uns auf die besten, wichtigsten und richtungsweisendsten beschränkt – allein das Angebot an Steinereien würde ja beinahe schon ein eigenes Sonderheft füllen. Wer jedoch meint, solche Programme hätten hier überhaupt nichts verloren, der irrt gewaltig! Immerhin zählen Schachzüge zu jenen Strategien, die bereits die Röhren der allerersten Computer zum Glühen brachten...

Der Gedanke einer schachspielenden Maschine faszinierte die Menschen seit jeher, schon vor über 200 Jahren konstruierte der österreichische Ingenieur Wolfgang von Kempelen seinen mechanischen Schach-Türken – weil darin aber in Wahrheit ein Mensch versteckt war, ist „türken“ seither ein Synonym für betrügen. Mit Aufkommen der Großrechenanlagen in den 50er Jahren entstand schließlich das, was man heute so unter Computer-Schach versteht. Mittlerweile sind die Programme freilich schöner, bedienungsfreundlicher und überhaupt viel besser geworden; einen Großmeister schlägt der Blechkumpel jedoch nach wie vor nicht. Dazu müßte er nämlich zumindest 12 Halbzüge (also den jeweils eigenen Zug und alle möglichen Antworten des Gegners) berechnen können. Das wären ziemlich genau $3,4 \times 10^{18}$ Stellungen, was einer Zahl entspricht, die selbst alle seit dem Urknall verstrichenen Sekunden überschreitet!

Ihr seht also, auch der schnellste 486er hätte seine Probleme damit, eine solche Berechnung anzustellen – speziell innerhalb der laut Turnierregel erlaubten drei Minuten pro Zug. Ähnliche Probleme hat auch ein Großmeister, aber der kann sich ja auf die jeweils sinnvollen Varianten beschränken. Ältere Programme, die nach der „Brute-Force“-Methode arbeiteten, konnten das nicht, sie mußten jede nur erdenkliche Zugfolge durchkauen und daran letztlich auch scheitern. Heute freilich selektiert der Rechner nach Sinn und Unsinn – zwar nicht mit ganz so viel Erfolg wie ein Schach-Profi (und auch reine Schachcomputer wie etwa der „Mephisto“ sind solchen Programmen meist deutlich überlegen), doch für Wald- und Wiesenstrategen wie unsereins reicht's in der Regel dicke.

Nun ist das königliche Spiel ja bekanntlich ein Volkssport der Russen, doch war man in der ehemaligen UdSSR keineswegs auf derart behäbige Tüfteleien beschränkt. Schließlich ist „Tetris“ eine Erfindung des russischen Programmierers Alexey Pajitnow, er brachte damit die Hektik ins taktische Spiel. Als Spectrum Holobyte das Game im Frühjahr 1988 veröffentlichte, trat die Firma damit eine ganze Stein-Lawine los; vor allem der gute Alexey selbst kupfte später oft und gerne bei sich selber ab. Inzwischen ist die Flut von „Tetris“-Klonen schon etwas verebbt, doch das eine oder andere Plagiat taucht immer noch in den Shops auf. Ebenfalls aus dem Osten (allerdings aus dem fernen...) stammt ein anderer Trendsetter: „Shanghai“. Auch diese faszinierende Solitaire-Variante des uralten chinesischen Gesellschaftsspiels Mah-Jongg zog einen Rattenschwanz von ähnlichen Asiaticals nach sich und darf sich somit als Begründer eines ganzen (Unter-) Genres betrachten. Wie hätten wir es also übergehen können?

Der Erfolg all dieser Steinereien ließ natürlich keine Company mehr ruhig schlafen, und so präsentierte der englische Branchenriese Ocean vor knapp drei Jahren „Puzznic“ – im weitesten Sinne eine Mischung aus „Shanghai“ und „Tetris“, bei der das Phänomen der Schwerkraft eingebaut wurde. Keine Frage, daß auch dieses Spielprinzip schnell und reichlich Nachahmer fand, ja selbst scheinbar völlig eigenständige Varianten wie etwa die Drehscheiben-Strategie von „Logical“ haben hier ihre Wurzeln. Um das Thema der „Spiele mit Tradition“ nun aber endlich abzuhaken, sei noch kurz auf das Wikinger-Schach „Ragnarök“, die originelle Umsetzung des Dominoeffekts in „Push-Over“, das Bio-Strategical „Game of Life“ (dessen Ahnengalerie bis zu ersten Spielereien auf Großrechenanlagen zurückreicht) sowie die Action-Tüftelei „Chip's Challenge“ mit ihren Anleihen beim C 64-Klassiker „Castles of Dr. Creep“ hingewiesen.

Zugegeben, auch die wackeren Vektoren in „Tower of Babel“ und „Archipelagos“ hätte es nie gegeben, wenn Rainbird anno 87 nicht ein unglaublich fesselndes Spiel namens „The Sentinel“ veröffentlicht hätte. Alle drei Games bieten Computerstrategie in Reinkultur, trotzdem sind sie aber unter sich geblieben – vielleicht, weil die zugrundeliegenden Ideen ihrer Zeit meilenweit voraus waren? In diesem Zusammenhang wird es interessant, zu beobachten, ob Sierras innovativer Digi-Baukasten namens „The Incredible Machine“ wohl ein Einzelstück bleibt... (ml)

SCHACH DEM

Bereits in der digitalen Steinzeit erregte das königliche Spiel die Aufmerksamkeit der Programmierer – und die Faszination, die von den immer gleichen 64 Feldern ausgeht, ist bis heute ungebrochen!



Battle Chess 4000 (VGA)

Daß in diesem Genre eigentlich nur der Schwierigkeitsgrad zählt und die Regeln unveränderlich feststehen, kann durchaus als Herausforderung gesehen werden – dementsprechend gibt es inzwischen schon Schachprogramme (bzw. -computer), die sogar Großmeister ins Schwitzen bringen. Von solchen Spitzenleistungen sind die hier vorgestellten Games natürlich allein schon wegen der beschränkten Prozessorpower eines Homecomputers noch ein gutes Stück entfernt, aber für den Durchschnittsspieler reichen die meisten davon allemal. Sofern nichts anderes vermerkt ist, bieten sie auch durchgehend eine Editier-Funktion, verschiedene Spielmodi, alternative 3D-Darstellung und eine Druck-Option.

DIE KLASSIKER

Das 1984 veröffentlichte **Psion Chess** gehört quasi zu den Dinosauriern des Genres, weshalb hier optisch und akustisch noch graue Steinzeit herrscht und ausschließlich via Tastatur gesteuert wird. Dafür glänzt das von Richard Lang (der auch für die ersten „Mephisto“-Schachcomputer verantwortlich war) entwickelte Programm selbst bei einem extrem knapp gewählten Zeitlimit noch mit hohem s(ch)achlichem Können. Ganz ähnlich verhält es sich mit **Colossus Chess X** von CDS, das ebenfalls keine Augenweide darstellt, aber rein spielerisch einiges auf dem Kasten hat. Inzwischen kriegt man es recht preisgünstig auf dem Budgetmarkt,

– aber bei Vergleichspartien mit neueren Games sahen diese dann ganz schön alt aus! Zusätzlich ist hier übrigens jeweils



Chess Champion 2175 (Amiga)

noch ein Testprogramm zum Überprüfen der eigenen Spielstärke integriert. Last not least wäre der Klassiker **World Chess Sargon 5** von Activision zu erwähnen, dessen Urversion bereits 1978 herauskam. Die komplette Serie nimmt in den ewigen Verkaufscharts nach wie vor den ersten Platz ein, der aktuelle Teil hat neben hoher Kampfkraft und den üblichen Optionen noch Kombinationsübungen und abrufbare Meisterpartien zu bieten.

DIE PRÄSENTATIONSWUNDER

Electronic Arts kam als erste Company auf die Idee, den Geisteskrieg mal in einer entsprechend kriegerischen Grafik zu präsentieren. Deshalb entwarf man für **Battle Chess** phantasievoll gezeichnete Gestalten und höchst eindrucksvol-

le Animationsszenen beim Schlagen einer Figur – was so gut gelang, daß das Game zeitweilig sogar auf dem Index stand! Dieses Schicksal blieb dem in noch aufwendiger animierte Super VGA-Grafik (plus wüste Soundeffekte) verpackten **Battle Chess 4000** bisher erspart; doch ein weniger erfreuliches Feature teilt sich der Nachfolger mit dem Vorgänger: Die Spielstärke und das Optionsangebot der Prügelorgien sind so bescheiden, daß „seriöse“ Schachfreaks besser Abstand halten. Dasselbe gilt auch für das dazwischen veröffentlichte **Battle Chess II: Chinese Chess**, dort fällt es aufgrund der hierzulande ungebrauchlichen Regeln bloß nicht so auf...

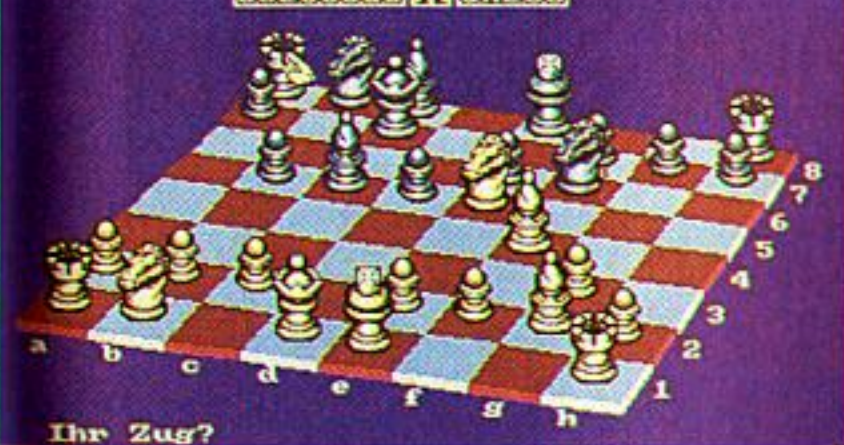
Nicht viel anders ist die Lage beim opulenten Bilderschmaus **Chess Maniac 5 Billion and 1** von Spectrum Holobyte. Trotz der 27 MB, die diese „Schach-Parodie“ auf der Festplatte in Beschlag nimmt, sind ihre „ernsthaften“ Qualitäten noch schwächer ausgeprägt als beim großen EA-Vorbild; überhaupt steht mehr der Klamauk im Vordergrund. Doch der einsame Spitzenreiter der



Chessmaster 3000 (VGA)

Minus-Hitliste ist Capstones **Terminator 2: Chess Wars**: Hier wird man praktisch in jeder Hinsicht enttäuscht, weder die optische und akustische Verpackung noch der Inhalt taugen was – bloß die Systemabstürze kommen recht zuverlässig daher...

COLOSSUS X CHESS



Colossus Chess X (Amiga)



Grandmaster Chess (VGA)

DIE AKTUELLEN

Was Digital Concepts mit **Check Check** offeriert, kann sich wirklich sehen lassen: ein ernstzunehmender Gegner in einem hübschen Grafikdesign sowie eine umfangreiche (und erweiterbare) Endspieldatenbank, die allerdings extra gekauft werden muß. Interessant ist zudem die Möglichkeit, mehrere Stellungen „über Nacht“ durchanalysieren zu lassen. Momentan wird gerade an einer Neuauflage gearbeitet, die bis Weihnachten 93 in den Shops auftauchen soll. Nur für eingeschworene Fenster-Freunde ist dagegen **Chess Net für Windows** von Masque zu empfehlen. Es erlaubt nicht einmal die 3D-Darstellung des Brettes, und zu allem Überfluß hapert's an Spiel-power und Optionsdichte. Viel besser ist da schon **The Chessmaster 3000** von Mindscape, denn hier stimmen Optik, Handhabung und Optionsvielfalt – und so ganz nebenbei gehört das Programm zu den spielstärksten, die derzeit aufzutreiben sind! Auch **Grandmaster Chess** soll laut Hersteller Capstone ein wahres Powerschach sein, doch bei uns zeigte sich das Großmeisterschach eher von der hausbackenen Seite; insbesondere, wenn es mit

einem knappen Zeitlimit zurechtkommen muß. Für zusätzlichen Frust sorgten diverse Systemabstürze, wodurch auch nicht mehr viel Freude an der Super VGA-Optik, der bemerkenswerten Optionsvielfalt und den unterschiedlichen (aggressiven bzw. defensiven) Spielmodi aufkam. Blicke zu guter Letzt noch **The Complete Chess System** von Oxford Softworks zu nennen, welches als PC-Nachfolger für die „Chess Champion“-Serie geschaffen wurde. Die inneren und äußeren Qualitäten sind durch die Bank gut, einen speziellen Hinweis hat sich zudem die umfangreiche Datenbank mit 10.000 kommentierten Meisterpartien verdient.

Wem das alles immer noch nicht genug Auswahl ist: Demnächst erscheinen die Grafikorgie **Software Toolworks Star Wars Chess** von Mindscape sowie **Kasparov's Gambit** von Electronic Arts, auf



World Chess Sargon 5 (VGA)

deren Eröffnungen man gespannt sein darf... (md)

Titel	Hersteller	Preis	Grafik	Handhabung	Urteil	Eröffnungsbibliothek	Optionsangebot	Spielstärke	Besonderheiten
Battlechess 4000	Electronic Arts	PC: 109,- DM	87%	73%	60%	ordentlich	mäßig	schwach	Digi-Stereo-Soundeffekte 1 MB EMS erforderlich
Check Check	Digital Concepts	PC: 99,- DM Endspieldatenbank: 68,- DM	65%	65%	76%	sehr gut	gut	gut	Turnierschachuhr komplett deutsch
Chess Champion 2175	Oxford Softworks	Amiga: 59,- DM ST: 59,- DM PC: 69,95 DM	51%	68%	69%	gut	ordentlich	gut	Programm ist lernfähig und unterstützt erweitertes RAM
Chess Maniac 5 Billion and 1	Spectrum Holobyte	PC: 139,- DM	89%	61%	52%	mäßig	schwach	sehr schwach	HD: 27 MB, DOS 5.0 und 1 MB EMS erforderlich
Chess Net für Windows	Masque	PC: 99,- DM	26%	69%	31%	mäßig	mäßig	schwach	netzwerk- und modemtauglich
Chess Simulator	Infogrames	Amiga: 79,- DM ST: 79,- DM	59%	64%	66%	gut	gut	gut	erweiterbare Eröffnungsbibliothek
Colossus Chess X	CDS	Amiga: 29,- DM PC: 29,- DM C64: 14,- DM	54%	61%	64%	mäßig	mäßig	ordentlich	Programm ist lernfähig
Grandmaster Chess	Capstone	PC: 119,- DM	72%	69%	66%	gut	gut	ordentlich	Für den SVGA-Modus ist 1 MB EMS erforderlich
Psion Chess	Psion	ST: 69,- DM PC: 79,- DM	15%	45%	59%	mäßig	ordentlich	ordentlich	Hercules und Olivetti werden unterstützt
Terminator 2 Chesswars	Capstone	PC: 129,- DM	56%	61%	31%	sehr schwach	sehr schwach	sehr schwach	5 verschiedene Brettdesigns digitalisierte Stimmen
The Chessmaster 3000	Mindscape	Amiga: 89,- DM PC: 109,- DM CD-ROM: 149,- DM	63%	78%	80%	ordentlich	sehr gut	sehr gut	Windows- und DOS-Version erhältlich, am Amiga braucht's 1MB
The Complete Chess System	Oxford Softworks	PC: 99,- DM	60%	68%	73%	gut	gut	gut	Partienspeicherung mit Kommentaren möglich
World Chess Sargon 5	Activision	PC: 99,- DM	66%	75%	71%	ordentlich	gut	gut	Zusatzspeicher wird unterstützt

Die uralte Fernost-Knobelei Mah Jongg wurde 1985 von Brodie Lockard in etwas veränderter Form auf den Computer gebracht – womit auch im Westen eine wahre Steinchenlawine ins Rollen kam!

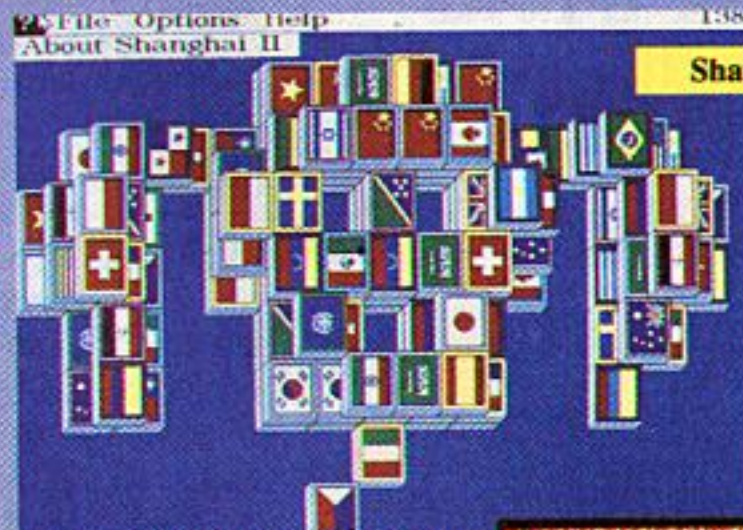
Der steinige Weg nach Shanghai



Shanghai (Amiga)

Das Prinzip von Shanghai ist simpel, aber suchterzeugend: Auf dem Screen finden sich 144 pyramidenartig aufgestapelte Steine – diesen sogenannten „Drachen“ muß die Maus nun abtragen, indem bei jedem Zug zwei freiliegende Steine mit dem gleichen Muster weggenommen werden. Auf Wunsch gibt's auch eine Zeitbegrenzung, und wer es noch stressiger haben will, spielt gegen einen Freund und die Uhr. Dazu sind allerlei nützliche Funktionen (Paare suchen, Zugrücknahme, Speichern) und eine Highscore-Liste vorhanden. Trotz der kleinen Sieg-Animation ist die Präsentation eher übersichtlich denn berauschend, aber der Nachfolger **Shanghai 2** hat neben dem asiatischen Figuren-Set des Originals immerhin noch acht weitere mit Flaggen-Symbolen, dem Alphabet etc. vorzuweisen. Außerdem enthält er 13 verschiedene

Drachen sowie einen etwas konfusem Extra-Modus namens Dragon's Eye. Das zuerst am Mac veröffentlichte und 1990 auf Amiga und PC umgesetzte **Ishido** („Der Weg der Steine“) von Accolade stellt das Spielprinzip von Shanghai quasi auf den Kopf: Hier muß man 72 Steine so auf den 96 Feldern des Brettes ablegen, daß nur solche mit gleicher Farbe oder dem gleichen Symbol nebeneinander zu liegen kommen; dazu gibt's noch spezielle Kombinationen, die besonders viele Punkte bringen. Wer dagegen die originalen Mah-Jongg-Regeln am Computer erleben will, muß zu **Hong Kong Mahjong Pro** von Electronic Arts greifen, das eine Reihe toller Features zu bieten hat – aber leider keinen Zwei-Spieler-Modus. Aus deutschen Ländern stammen ein paar sehr ähnliche „Actionvarianten“ von Shang-



Shanghai 2 (VGA)

Ishido (Amiga)



Ausnahme von der Ausnahme ist das PC-Urteil, das sich auf **Shanghai 2** bezieht. (mm)

hai, bei denen man in 50 bis 60 immer schwerer werdenden Levels gegen ein Zeitlimit ankämpft. Statt kunstvoll aufgeschichteten Steinhäufen gibt es dort bloß ein flaches Tableau, die gefundenen Steinpaare verbindet man durch eine (manchmal nur gedachte) Linie. Zu den Vertretern dieser Schule gehört etwa das dem Coin Op-Automaten **Match It** nachempfundene **Turn It** von Kingsoft, aber auch **Lin Wu's Challenge** aus dem Hause LaserSoft und das grafisch und spielerisch aufgemotzte **Turn It 2**.

Mittlerweile ist die Steinchenwelle schon wieder abgeklungen (selbst aus dem PD-Pool glücken die einst so vielfältigen Nachahmungen schon lange nicht mehr empor), daher sind die meisten der erwähnten Games heute leider vergriffen. Eine Ausnahme bildet der Veteran **Shanghai**, für den auch unsere Bewertung gilt – die

Shanghai (2) Activision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	36%	33%	36%	41%
Sound:	15%	11%	10%	22%
Steuerung:	79%	77%	75%	80%
Motivation:	90%	90%	90%	90%
Urteil:	81%	80%	80%	82%
Preis (DM)	79,-	-	59,-	79,-

Variabel

Amiga

Das originale Shanghai ist auf der „Powerhits“-Compilation von Activision zu finden.

ST

Alles ausverkauft!

C64

Wie Amiga.

PC

Wie Amiga, außerdem sind Shanghai 2 und Hong Kong Mahjong Pro noch ganz normal erhältlich.



Hong Kong Mahjong Pro (VGA)



Lin Wu's Challenge (Amiga)

Als Alexej Pajitnow 1987 gemeinsam mit Vadim Gerassimow aus der Grundidee des hölzernen 3D-Puzzles „Pentaeder“ ein Computerspiel machte, hatte er sozusagen die digitalen Steine der Weisen entdeckt...

Knobelgrüße aus Moskau: TETRIS & CO.



Die Urversion (Amiga)



Die aufgepeppte Urversion (Amiga)



Super Tetris (VGA)

Das einfache, aber geniale Spielprinzip der von oben herabfallenden, drehbaren Klötzchen, die vom Screen verschwinden, sobald eine lückenlose Reihe entsteht, schlug ein wie eine Bombe. In weiser Voraussicht wurde das Game gleichzeitig auf allen gängigen Systemen veröffentlicht, ein Jahr später brachte Atari es auch in die Spielhalle. Trittbrettfahrer wie z.B. Ditriss (mit Zwei-Spieler-Simultanmodus) ließen naturgemäß nicht lan-

ge auf sich warten, Jahre später legte Infogrames das ursprünglich von Spectrum Holobyte veröffentlichte Programm in grafisch geschöner Form nochmals auf – auf diese Fassung bezieht sich auch unsere Bewertung. Doch damit waren die Klötze längst nicht ausgereizt, denn schon Alexej selbst steuerte diverse Varianten bei: zuerst Faces, wo statt der Geo-Figuren Gesichtsteile sinnvoll aufeinander gestapelt werden müssen; später kam der Arcade-Automat Hatris, bei dem im Prinzip dasselbe mit Hüten passiert. Mitte 1990 verwirklichte Electronic Arts mit Blockout dann eine 3D-Variante von Tetris – noch vor

Alexeys „offiziell“ Welltris. Unterdessen tauchte eine unüberschaubare Zahl von PD-Klonen auf, etwa Tetris Pro oder Twintris. Nahezu zeitgleich kamen nun Sega und Avesoft auf den Gedanken, die Steine nicht mehr nach Formen, sondern nach Farben zu sortieren: Columns bzw. Coloris waren geboren und wurden auch gleich wieder von den Shareware-Genetikern geklont (Amiga Columns, Beyond Columns, Geometrix). Auch der Segarivale Nintendo wollte nicht länger abseits stehen und legte jedem Game Boy ein Tetris-Modul bei. Der russische

Stein-Strategie selbst meldete sich 1992 mit Super Tetris zurück, wo er das originale Konzept lediglich um Duo-Modi erweitert hatte.

Last but not least müssen die von Tetris inspirierten Games erwähnt werden: das Scrabble-Tetris Wordtris von Alexej höchstpersönlich (der bekannteste Klon heißt Lettris), die Actiontüfteleien Klax und Loop sowie der fröhliche Burgenkrieg Rampart. Und damit Ihr vor lauter Klötzen den Steinbruch noch seht, haben wir in einer Tabelle alle Games aufgelistet, die der Tetris-Vater selbst verbrochen hat – die noch lieferbaren erkennt Ihr am Preis. (mic)



Wordtris (VGA)

DIE RUSSLAND-CONNECTION

Name	Unterschiede	veröffentlicht für
Tetris	Originalversion	Amiga (59,- DM), ST (59,- DM) PC (69,- DM), C 64
Faces	Gesichter statt Klötzchen	Amiga, ST, PC, C 64
Hatris	Faces mit Hüten	Spielhalle
Welltris	Tetris in 3D	Amiga, PC, C 64
Wordtris	Scrabble-Tetris	Amiga, PC (99,- DM)
Super Tetris	Zwei-Spieler-Modi	Amiga, PC

Tetris Infogrames

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	32%	-	32%
Sound:	34%	20%	-	20%
Steuerung:	68%	68%	-	68%
Motivation:	92%	92%	-	92%
Urteil:	83%	81%	-	81%
Preis (DM)	59,-	59,-	-	69,-

Variabel

VEKTOR-MANIA HOCH 3

Auch wenn die folgenden 3D-Tüfteilen heute nur noch mit viel Glück aufzutreiben sind, wollten wir sie nicht unter den Tisch fallen lassen – selten war die Strategie strategischer als bei diesen Klassikern!

THE SENTINEL

Bei Rainbirds bereits 1987 erschienenem Vektor-Oldie wird eine bizarre 3D-Landschaft von dem Roboter Sentinel terrorisiert, der auf der Spitze eines hohen Hügels langsam um die Längsachse seines miesen Blechkörpers rotiert. Sobald er dabei Blickkontakt mit dem Robbie des Spielers aufnimmt, entzieht er diesem den Lebenssaft. Der sammelt wiederum Bäume ein, um seinen Energievorrat aufzutanken und sich selbst auf die nächsthöhere Ebene der Fraktallandschaft zu beamen. Ganz oben angekommen, genügt ein Mausklick zum Vernichten des mechanischen Vampirs – als Belohnung gibt's dann ein Codewort und die Eintrittserlaubnis für einen weiteren der sage und schreibe 10.000 Levels. Fazit: Nach wie vor eines der innovativsten Strategiespiele überhaupt!

The Sentinel (Amiga)



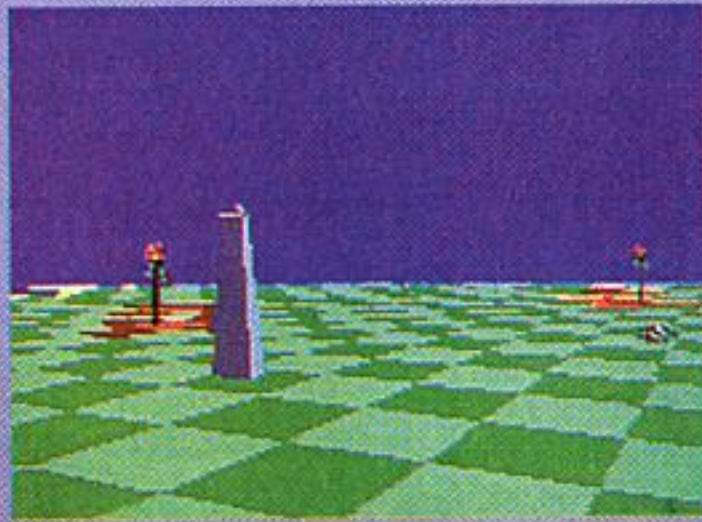
Tower of Babel (Amiga)

TOWER OF BABEL

Zwei Jahre später schickte Rainbird drei spinnenartige Roboter („Zapper“, „Pusher“ und „Grabber“) mit grundverschiedenen Fähigkeiten durch 200 verzwickte konstruierte Türme mit Aufzügen, Fallen und Wachsoldaten, wo sie die herumliegenden Gegenstände einsammeln oder auch bloß zerstören müssen. Nicht nur die satten Farben der ausgefüllten Vektorgrafik und die atmosphärischen Soundeffekte machen die babylonischen Türme zum Erlebnis: Die Blechkumpel lassen sich über Icons auf einfache, aber effektive Weise programmieren und können (bzw. müssen) ihre Aufgaben dadurch simultan im Team erledigen. Außerdem darf man das Geschehen aus tausenderlei Perspektiven mit allem zoomenden und scrollenden Luxus betrachten. Als Bonus enthält das Game schließlich noch neun Übungstürme und einen komfortablen Editor für weitere 3D-Baustellen.

ARCHIPELAGOS

1989 war auch das Geburtsjahr von Logotrons 10.000 Archipelagos-Inseln: Körperlos schwebt man über ein schachbrettartiges Gitternetz und zerstört per Mausklick die darauf verteilten Felsen und Obeliken. Das Salz in der Suppe sind ein Zeitlimit, der begrenzte Energievorrat und die sich üppig vermehrenden Palmen, welche das Land blutrot einfärben und damit für den Spieler unzugänglich machen. Zum Glück kann dieser in begrenztem Umfang „das Land wieder heilen“, zudem darf er sich an den Palmen rächen, indem er ihnen Energie stibitzt. Rein äußerlich ist das Game wahrlich nichts Berühmtes, selbst wenn der sanfte Schwebeeffekt damals sehr gelobt wurde – am hohen Spielspaß der Geschichte ändert das allerdings nicht die Palme, äh Bohnen! Bei all den Fließbandgames heutzutage fragt man sich jedenfalls, warum ausgerechnet diese zukunftsweisenden Konzepte nie weiterverfolgt wurden... (md)



Archipelagos (PC)

Sentinel
Rainbird

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	54%	58%	56%
Sound:	25%	23%	26%	10%
Steuerung:	70%	71%	70%	70%
Motivation:	74%	74%	74%	74%
Urteil:	66%	68%	69%	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Tower of Babel
Rainbird

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	60%	-	60%
Sound:	30%	32%	-	30%
Steuerung:	68%	69%	-	68%
Motivation:	68%	68%	-	68%
Urteil:	64%	65%	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Archipelagos
Logotron

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	61%	-	48%
Sound:	40%	35%	-	15%
Steuerung:	70%	70%	-	70%
Motivation:	70%	70%	-	70%
Urteil:	66%	66%	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Anfänger

Amiga Alle Spiele sind heute nur noch als Budget-Aufgaben oder auf Compilations erhältlich.

ST Siehe Amiga.

C64 Hier gab es seit jeher nur The Sentinel – und das sah gar nicht mal so schlecht aus.

PC Siehe Amiga.

STRATEGO

Der Name verpflichtet: Sagt selbst, wie hätten wir in diesem Sonderheft auf einen Test von Accolades Versoftung des beliebten Brettspiels für Solo-Militärs aller Rangstufen verzichten können?

Auf dem optisch eher schlichten Spielfeld stehen sich zwei 40 Mann starke Armeen in frei bestimmbarer Aufstellung gegenüber und versuchen, die fest postierte gegnerische Fahne zu erobern. Es wird abwechselnd gezogen, wobei sämtliche Fi-

wegen der Agent selbst allen anderen Figuren unterlegen ist... Ansonsten gibt's hier fünf unterschiedlich starke Gegner, diverse Optionen (Demo, Zugrücknahme, Betrachten der feindlichen Aufstellung, allerlei Regelvarianten) sowie drei verschiedene Bretter samt den dazugehörigen Figurensätzen. Nur leider ist die eigentliche Spielfläche nicht allzu groß ausgefallen, passenderweise klingt auch der begleitende Schlachtenlärm recht kümmerlich.



Wo war noch mal die Bombe?! (Amiga)

guren jeweils nur um ein Feld vorrücken – davon ausgenommen sind lediglich die „Aufklärer“ (diese rangniedrigsten Figuren dienen quasi als Kanonenfutter), die sich ähnlich wie die Türme beim Schach bewegen. Kommt es dabei zum direkten Feindkontakt, schlägt immer der höhere Rang den niedrigeren, zwei gleichwertige Figuren eliminieren sich gegenseitig.

So weit, so original, und wer die Vorlage nicht kennen sollte: Der Witz an der Sache ist, daß man den Feind anfangs erst bei einer Attacke erkennen kann, weil er einem stets den Rücken zukehrt! Es gilt also, die Positionen des Gegners herauszufinden und sie sich zu merken; erschwerend kommt hinzu, daß Bomben nur von „Mineuren“ entschärft werden können und nur der „Spion“ den obersten Feldmarschall schlagen kann –

Dafür überzeugt die Maussteuerung durch strammen Gehorsam, und die Kampfkraft der Computergegner reicht immerhin aus, um sie zu vernünftigen Sparringpartnern für trainierte Brett-Strategen zu machen. Letztere dürfen also ruhig mal nach Restexemplaren dieses Games Ausschau halten. (md)

Stratego Accolade

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	39%	42%	-	44%
Sound:	26%	26%	-	20%
Steuerung:	64%	64%	-	66%
Motivation:	66%	66%	-	66%
Urteil:	60%	60%	-	60%
Preis (DM)	69,-	79,-	-	79,-

Variabel: 5 Stufen

The Legend of Ragnarok

Frage: Was kommt dabei raus, wenn man die Götter der nordischen Sagenwelt auf kreative Weise mit den Schachregeln kreuzt? **Antwort:** Ein gut gelungener, wenn auch nicht allzu schwieriger Hirnverzwirbler!



Die Engländer und Skandinavier unter Euch denken beim Anblick dieses Programms vermutlich sofort an die Brettspiele „King's Table“ und „Viking Game“ – doch bei genauerem Hinsehen erkennt man, daß sich die Versoftung nicht nur durch animierte Kampfsequenzen à la „Battle Chess 4000“, sondern auch durch einige neu eingeführte Regeln von den bejahrten Vorlagen unterscheidet. Auf dem 3D-Spielfeld sitzt die weiße Partei in der Mitte, während die zahlenmäßig überlegenen schwarzen Heerschaaren ihr Lager an den vier Seiten aufgeschlagen haben. Die weißen Figuren versuchen, ihren Boß Odin auf (irgend-) eines der vier Eckfelder zu manövrieren, während die schwarzen genau dies durch Einkreisen verhindern wollen. Dabei können einige Figuren vertikal ziehen, andere diagonal, ein paar kommen immer nur ein Feld weit – kurzum, die strategische Vorgehensweise ist der beim Schach nicht unähnlich. Falls das jemand zu kompliziert findet, darf er sich

an der einfacheren „King's Table“-Variante versuchen, bei der alle Steine auf dieselbe Weise ziehen. Hier sind auch zwei menschliche Knobler zugelassen, während man sich

sonst mit zwölf unterschiedlich starken Computergegnern herumschlägt. Derzeit ist die rundum hübsch präsentierte und ordentlich per Maus steuerbare Götterschlacht nur für



Mein Gott dämmert schon wieder... (VGA)

den PC erhältlich, die Amiga- und ST-Versionen sollen zum Jahreswechsel 93/94 folgen. Und falls es den Grafikern dabei gelingt, die Übersichtlichkeit des 3D-Bretts etwas zu erhöhen, hätten wir kaum noch etwas an diesem nordischen Denksport auszusetzen! (md)

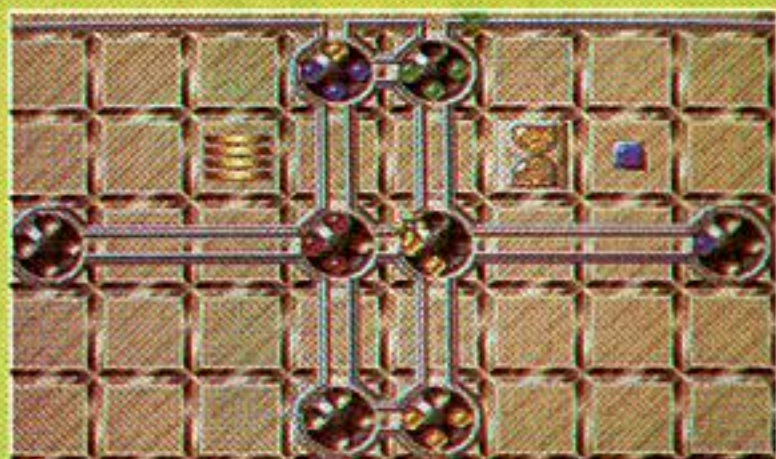
The Legend of Ragnarok Mirage

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	66%
Sound:	-	-	-	72%
Steuerung:	-	-	-	66%
Motivation:	-	-	-	70%
Urteil:	-	-	-	68%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel: 12 Stufen

LOGICAL ATOMINO

Logisch, daß es sich bei einem solchen Namen nur um einen Hirnverzwirbler handeln kann – allerdings um einen, dessen innovatives Konzept seit über zwei Jahren aus der strategischen Steinwüste ragt!



Die hochexplosiven Kugellager in ihrer vollen Schönheit (Amiga)

Hier rollen nämlich kugelförmige Hauptdarsteller über eine Röhre auf den Spielscreen und müssen mittels Maus oder Stick nach Farben sortiert in drehbare Trommeln weitergeleitet werden. Ist eines dieser „Kugellager“ vollständig gefüllt, verabschiedet es sich mit einer Explosion vom Schirm – konnten innerhalb des Zeitlimits sämtliche Magazine gefüllt bzw. gesprengt werden, geht's im nächsten der 99 paßwortgesicherten Levels weiter. Und wer die alle gelöst hat, darf sich mit dem eingebauten Editor noch eigene basteln.

Aus purer Langeweile wird man so schnell jedoch kaum zum Editor greifen, halten die vorgefertigten Abschnitte den Spieler dank allerlei Schikanen wie Farbwandler, Einbahnstraßen, Ampelanlagen oder Teleporter doch lange auf Trab. Entsprechend hoch ist der Suchtfaktor angesiedelt, wozu auch die immerhin ganz nette Grafik und die hübsche Musikbegleitung ihren Teil beitragen. Die ausgezeichnete Maussteuerung zählt ebenfalls zu den Pluspunkten des

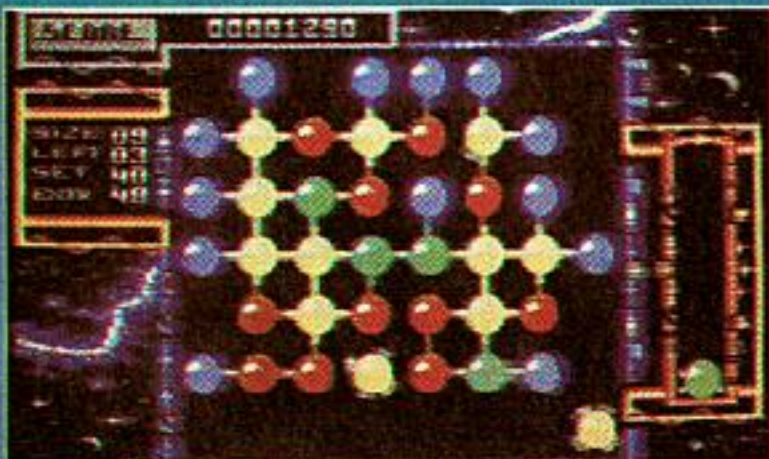
Games, lediglich am 64er muß man sich mit dem nicht ganz so agilen Stick zufriedengeben. Leider ist das ursprünglich für alle Systeme erhältliche Programm mittlerweile nur noch für den Amiga problemlos zu haben, wo es allerdings mit dem 1200er kategorisch die Zusammenarbeit verweigert. Es könnte sich im Einzelfall also schon als relativ schwierig erweisen, an die geniale Tüftelei von Rainbow Arts heranzukommen – doch andererseits lohnt der Versuch, zumal Schwierigkeiten ja gerade auf Strategen eine besondere Anziehungskraft ausüben... (md)

Logical Rainbow Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	48%	55%	46%
Sound:	70%	68%	72%	69%
Steuerung:	81%	81%	69%	81%
Motivation:	83%	82%	78%	82%
Urteil:	80%	80%	76%	80%
Preis (DM)	39,-	69,-	49,-	89,-

Für Fortgeschrittene

Schnelle Reaktionen, ein scharfes Auge und kühles Blut sind gefragt, wenn diese Knebelerei im Laufwerk rattert – also genau das richtige für Hochgeschwindigkeitsstrategen!



Auch am 64er eine Wahnsinnsgrafik...

Das mittlerweile äußerst günstig erhältliche Tüftelgame von Play Byte basiert, wie so viele Grübeleien, auf einer simplen Grundidee: An der rechten Seite des grafisch eher schlichten Spielfelds purzeln ständig neue „Atome“ mit unterschiedlich vielen Verbindungsarmen in einen schmalen Schacht. Von dort müssen sie schnellstmöglich per Maus oder Joystick auf den Hauptscreen geschaufelt und zu kompletten Molekülen zusammengesetzt werden, bei denen kein Verbindungsarm mehr frei bleibt – zur Belohnung lösen sich diese dann in Wohlgefallen auf. Das Ganze läßt sich in zwei verschiedenen Spielmodi durchexerzieren, einmal mit und einmal ohne vom Rechner vorgegebenen Bauplan.

Abgesehen von der netten Soundbegleitung ist die Präsentation so einfach wie das Spielprinzip; die Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen sind dabei denkbar gering – selbst am 64er sieht das Game nicht recht viel anders aus als auf einem 486er, und mit dem Amiga 1200 arbeitet

es ebenfalls klaglos zusammen. Die Steuerung funktioniert hervorragend, und das Gameplay kann mit allerlei hübschen Features aufwarten, so gibt's z.B. punketrächtige Bonusrunden, Joker-Atome und alle paar Levels ein Paßwort.

Trotz seines fortgeschrittenen Alters (Baujahr 1990!) ist Atomino nach wie vor einer der fesselndsten Vertreter seiner Art. Das gilt zumindest für die heute noch lieferbaren atomaren Spielereien, denn das heimliche Vorbild „Atomix“ von Thalio ist längst aus den Händlerregalen verschwunden. Und wie eingangs schon erwähnt: Der Preis ist mehr als heiß! (md)

Atomino Play Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	29%	45%	31%
Sound:	63%	61%	68%	60%
Steuerung:	72%	72%	74%	72%
Motivation:	74%	74%	78%	74%
Urteil:	68%	68%	72%	68%
Preis (DM)	19,-	9,-	9,-	19,-

Für Fortgeschrittene

PUZZNIC

THINK CROSS

Was täten wir nur ohne die Japaner? Da wäre doch diese Taito-Tüftelei anno 90 niemals in die Spielhölle gelangt – und all die Konvertierungen und Klone für praktisch jeden Rechner gäbe es natürlich auch nicht...

Was täten wir nur ohne die Japaner? Max Design sollte es wissen; immerhin basiert dieser Querdenker der Österreicher auf dem „Puzznic“-Prinzip – warum also nicht eine ähnliche Einleitung verwenden?



Stein(alt), aber fein! (Amiga)



Steiniger, aber feiner! (Amiga)

Schicken wir dem Land des Lächelns also ein solches, um uns anschließend den 144 (teilweise anwählbaren) Levels voller bunter Steinchen zu stellen. Eigentlich wäre das Game ja ganz einfach, jedenfalls, wenn es nur darum ginge, die Klötze mit dem Stick durch verwickelte, schwerkraftabhängige Labyrinth zu dirigieren – aber nein, man muß sie auch noch dergestalt schieben, daß sich gleichartige Elemente zusammenfinden, die daraufhin von der Bildfläche verschwinden. Was besonders schwierig ist, wenn drei Steine auf einmal zur Vernichtung anstehen und Spezialelemente wie etwa Fahrstühle oder bewegliche Plattformen in den Lösungsweg eingebaut werden müssen. Sobald restlos alle Kiesel zerbröselt sind, gilt der betreffende Screen als gelöst, doch sorgt ein nervenzehrendes Zeitlimit dafür, daß gemächliche Grübler hier eher schlechte Karten haben.

Auch Optikfans werden nicht unbedingt verwöhnt,

bietet das Programm doch in allen Versionen wenig mehr als unbedingt nötig. Viel spaßiger hört sich da schon der flotte Soundtrack an, und die Steuerung funktioniert sowieso prima. Also rundherum ein echter Klassiker mit eingebautem Suchteffekt (einzig die ST-Version wirkt arg lieblos zusammengeschustert), der freilich heutzutage bloß noch hie und da als Restbestand zu haben sein dürfte. Doch füllen diese Lücke mittlerweile ja Dutzende von Nachahmern – und die haben wir hier sozusagen gleich mitgetestet. Ist doch praktisch, nicht? (jn)

Puzznic Taito/Ocean

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	26%	33%	33%
Sound:	64%	31%	64%	51%
Steuerung:	76%	69%	76%	76%
Motivation:	77%	73%	77%	76%
Urteil:	71%	68%	71%	70%
Preis (DM)	Rest-best.	Rest-best.	Rest-best.	Rest-best.

Für Geübte

Komisch, stand da nicht eben im Text zum Original, daß wir damit alle Klone gleich mitgetestet hätten? Schon, doch übertraf der alpenländische Sprößling den morgenländischen Vater in nahezu jeder Hinsicht:

Erstens wird hier optisch einiges geboten, sind doch viele verschiedene, liebevoll gezeichnete Grafik-Sets im Angebot, die alle 5 Levels wechseln. Zweitens darf bei Think Cross schon gleich in den ersten der insgesamt 150 fein ausgeklügelten Bilder ganz anständig gegrübelt werden, während das Taito- bzw. Ocean-Game sich zumindest anfänglich moderater gab. Drittens bekommt man es jetzt mit einem deutlich ausgebauten Angebot an Sonderelementen zu tun; beispielsweise gibt's hier auch schießende Steine, Feuerseen und Wasserteiche, Schalter oder gar Fließbänder. Tja, und viertens wären da noch diese launigen Gimmicks, denn zusätzlich ist eine ganze Reihe von Geheimlevels im Game versteckt, die erst durch ganz be-

stimmte Aktionen aktiviert werden.

Der Sound gefällt in der Austro-Version nicht immer ganz so gut, und ein kleiner Wermutstropfen ist halt auch dabei: Die an sich prima funktionierende Maussteuerung verlangt nach einem neuen oder zumindest tipptopp gepflegten Nager, sonst wird's tierisch fummelig – man kann aber zur Not auf die Tastatur ausweichen. Not herrscht auch bei der Versorgungslage, allerdings laufen im Moment gerade Verhandlungen mit einem Budget-Label, das die Edel-Knochelei nochmals auflegen will. (jn)

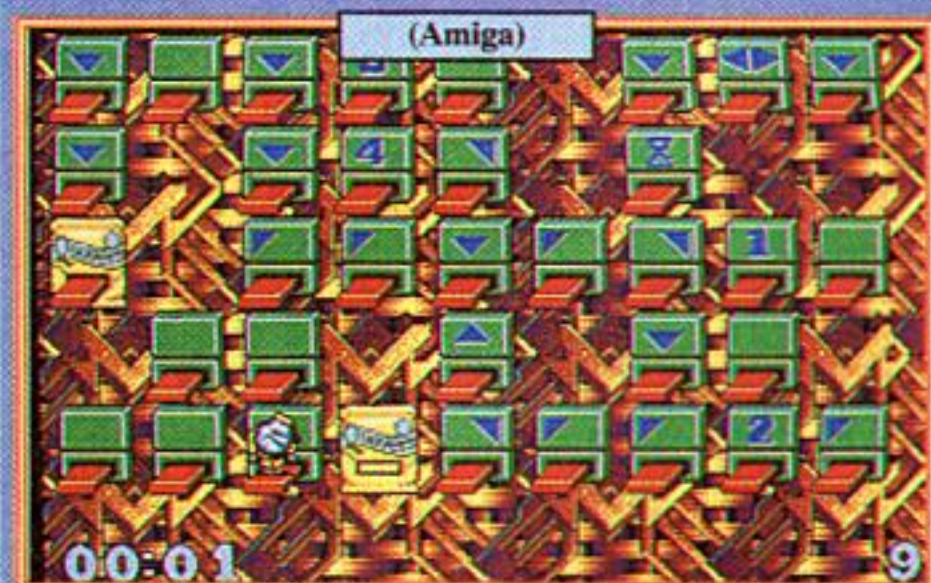
Think cross Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	51%	51%	52%	53%
Sound:	60%	60%	58%	62%
Steuerung:	72%	72%	72%	72%
Motivation:	79%	79%	79%	80%
Urteil:	75%	75%	75%	76%
Preis (DM)	Rest-best.	Rest-best.	Rest-best.	Rest-best.

Für Könner

One Step Beyond

Liebhaber knuspriger Knabbereien und kniffliger Knobelkost kommen hier voll auf ihre Kalorien, denn bei Oceans „Push Over“-Nachfolger dreht sich wieder alles um taktisch versteckte Kartoffelchips!



Während beim Vorgänger die Ameise G.I. Ant die Steine auf den Plattformscreens so platzieren mußte, daß sie sie anschließend via Dominoeffekt mit einem einzigen Schubser umkippen konnte, darf sich jetzt der Firmenhund des Sponsors „Quavers“ auf etwas andere Weise mit den nächsten 100 Levels beschäftigen. Colin (so heißt die Töle) hüpfert auf dem kunterbunten Bildschirm unter Zeitdruck von Stein zu Stein, woraufhin diese in der dahinter angebrachten Versenkung verschwinden. Wichtig ist dabei nur, daß unser Schlappohr den Stein mit der Tüte leckerer Quavers-Chips zuletzt bespringt. Damit ihm das nicht zu leicht fällt, besitzen die meisten Klötze eine von insgesamt elf Sonderfunktionen: Zeitlupe, Pause, Hunde-Teleporter, Steine-Wiederaufrichter und dergleichen Scherze mehr sind im Angebot.

Präsentiert wird das alles nicht mehr ganz so detailverliebt wie früher, aber die schlichtere Grafik hat zumindest den Vorzug der Übersichtlichkeit; außerdem ist die Animation des Kötters gelungen, und die eingestreuten Comic-Sequenzen lockern die Sache zusätzlich auf. Der teilweise von

„Push Over“ abgekupferte Sound und die Sticksteuerung gehen ebenfalls in Ordnung. Die technischen Unterschiede zwischen den einzelnen Systemen sind verhältnismäßig gering (mit leichten grafischen Vorteilen für den Amiga), und die Anforderungen an die Hardware bewegen sich an der unteren (AT-) Grenze. Kurz und gut, das originelle Spielprinzip macht auch in der renovierten Form noch viel Spaß, selbst wenn das Game eher zu den einsteigerfreundlichen Knobelien gehört. (md)



Ein Hundeleben... (Amiga)

One Step Beyond Ocean

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55%	53%	-	53%
Sound:	58%	56%	-	58%
Steuerung:	69%	69%	-	69%
Motivation:	71%	71%	-	71%
Urteil:	69%	68%	-	69%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

Für Anfänger



CHALLENGE

Die Wiege dieser fesselnden Mischung aus Knobelerei, Action und Geschicklichkeit war Ataris Lynx-Handheld – wegen des enormen Erfolges bekam dann praktisch jedes Computersystem seine eigene Konvertierung!

Insgesamt 144 von oben gezeigte und etwas ruckelig in alle Richtungen scrollende Labyrinth muß der Held Chip unter Zeitdruck durchwandern. Das Ziel besteht darin, jeweils eine bestimmte Menge von Computerchips aufzusammeln und anschließend den Weg zum Ausgang zu finden. Dabei wechseln die Anforderungen an den menschlichen Joystickartisten von Level zu Level: Mal ist das Zeitlimit der

Spielelemente, außerdem gibt's Paßwörter, eine Pause-Funktion und die Möglichkeit, einzelne Levels beliebig oft zu wiederholen – oder auch mal zu überspringen. Daher hat sich hier auch noch niemand über die etwas altertümliche Präsentation aufgeregt, zumal die Sticksteuerung wie geschmiert funktioniert...

Viel schlimmer ist, daß von dem Game heute bloß noch Restbestände vorhanden sind;



art knapp bemessen, daß ganz unstrategischer Streß aufkommt, ein andermal hat man vor allem mit den eisigen, wässrigen, magnetischen oder feurigen Bodenfeldern zu kämpfen, und dann sind es wieder streunende Monster, die für Ärger sorgen. Es gibt aber auch Teleporter, Fallen, verschlossene Türen und so genial versteckte Chips, daß selbst Sherlock Holmes sie kaum finden könnte.

Richtig kompliziert wird es jedoch erst in den späteren Abschnitten, denn ein wichtiges Merkmal des ausgeklügelten Gamedesigns ist der sanft, aber stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad. Anfangs erhält man beim Betreten bestimmter Felder sogar eine Erklärung der

und selbst die nützen den Besitzern eines Amiga 1200 wenig, denn mit so neumodischen Rechnern kann unser Oldie nichts anfangen. (md)

Chip's Challenge U.S. Gold

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	48%	63%	41%
Sound:	60%	58%	60%	39%
Steuerung:	81%	80%	81%	80%
Motivation:	86%	86%	86%	86%
Urteil:	80%	80%	83%	77%
Preis (DM)	69,-	69,-	59,-	79,-

Für Fortgeschrittene

The Game of Life

Der Mikro-Welt fröhlich wuchernde und dann plötzlich absterbende Zellstrukturen konnte man bereits in den 70er Jahren auf Großrechenanlagen begegnen – in den 90ern genügt dafür ein Homecomputer!

Die Schweizer Softwareköche von Linel haben das Rezept der digitalen Ursuppe neu abgeschmeckt und den Hobby-Biologen zugänglich gemacht. Fünf verschiedene Zellformen sind die Bausteine, mit denen man hier in 100 Levels jongliert, um dem geheimnisvollen Eigenleben des Protoplasmas auf die Spur zu kommen... Dabei geht es anfangs „nur“ darum, auf dem zweigeteilten

Die Maus wird angesichts so vieler wilder Zellen leider ziemlich nervös, weshalb erfahrene Biologen lieber zum Keyboard greifen, da es bei diesem Actionstrategical oft auf jede Echtzeitsekunde ankommt. Überhaupt nicht genau nahmen es die Programmierer dagegen mit der Präsentation: Die paar Sound-FX sind kaum der Rede wert, und was sich hier grafisch am Bildschirm



Die Grafik ist eher abschreckend... (VGA)

Screen eine vom Rechner vorgegebene Zellstruktur nachzubauen. Aber auch das ist schon schwierig genug, weil die Biester ein unglaubliches Wachstumsbedürfnis haben, zudem sind die Eigenarten der nach und nach eingeführten Sonderformen (Energieerzeuger, Hornhaut etc.) zu berücksichtigen. In den höheren Levels wird die Aufgabenstellung immer anspruchsvoller – ein Zeitlimit ist einzuhalten, eine bestimmte Biomasse darf nicht überschritten werden, oder eindringende Viren müssen bekämpft werden. Wer das alles geschafft hat, darf dann im Anschluß nach dem Open End-Verfahren beliebig weiterbasteln.

abspielt, ist eine Beleidigung für jeden Schnerv. Aber wenn das Gameplay stimmt, fragen bekanntlich weder Strategen noch Wissenschaftler nach einer gefälligen Darbietung. Stimmt's, oder haben wir recht? (md)

The Game of Life Linel

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	26%	27%	-	28%
Sound:	13%	13%	-	-
Steuerung:	59%	59%	-	56%
Motivation:	69%	69%	-	69%
Urteil:	60%	60%	-	60%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	99,-

Für Geübte

The Incredible Machine

Mit der Tüftelmaschine hat Dynamix es tatsächlich geschafft, das Knobel-Genre um ein neues Spielprinzip zu erweitern – eines, bei dem man sogar noch etwas über die wunderbaren Gesetze der Physik lernen kann!

Im Mittelpunkt des Geschehens stehen 87 halbfertige Versuchsanordnungen, die der Spieler mit vorgegebenen Teilen unter Zeitdruck so ergänzen muß, daß die erwünschte Kettenreaktion in Gang kommt. Vorwiegend werden Haushaltsartikel wie Seile, Scheren oder Eimer benutzt, aber auch Tiere tauchen auf – etwa energieliefernde Hamster in Laufrädern. Zur Illustration am besten ein Beispiel:

Eine Bowlingkugel fällt auf ein Trampolin, federt zurück und trifft dabei ein Goldfischglas, das dadurch zersplittert. Der zappelnde Fisch lockt eine Miezkatze an und macht damit den Weg für eine Maus

übersichtlich und die Animationen recht putzig. Auch die iconunterstützte Maus tut brav ihre Pflicht, und die diversen Begleitmusiken sind sogar ein echter Ohrenschmaus. Zudem wird die Physikstunde komplett deutsch abgehalten, es gibt einen Editor zum Entwerfen eigener Maschinen und 21 Einführungslevels, wo die Funktionsweise der einzelnen Gegenstände erklärt wird. Vermissen könnte man allenfalls einen Zwei-Spieler-Modus; eine Zusatzdisk („The Even More Incredible Machine“) mit weiteren Aufgaben müßte dagegen jeden Moment erscheinen. (md)



Und das soll funktionieren?! (VGA)

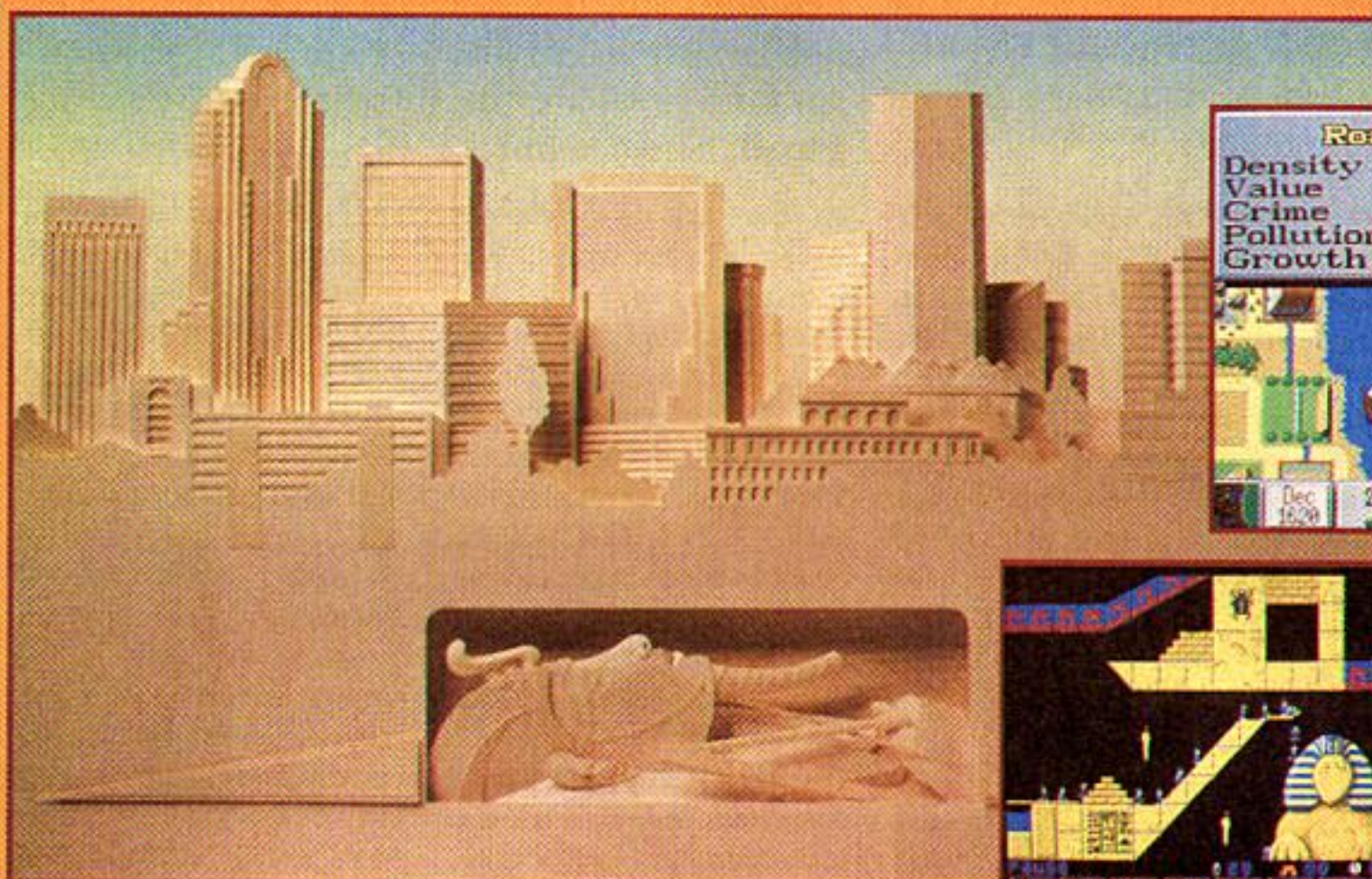
frei, die schleunigst in ihrem Loch verschwindet – und schon hat man sich das Codewort für diesen Level verdient! Wer will, darf zusätzlich noch mit den Schwerkraft- und Luftdruckverhältnissen experimentieren, was den Schwierigkeitsgrad allerdings in schwindelerregende Höhen treibt. Zwar haben die Dynamiker für ihr innovatives Programm die Grafik nicht gerade neu erfunden, doch sind die Screens sehr

The Incredible Machine Dynamix

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	36%
Sound:	-	-	-	69%
Steuerung:	-	-	-	78%
Motivation:	-	-	-	84%
Urteil:	-	-	-	80%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

DANEUBEN & DA



D a haben wir uns nun minutenlang den Kopf darüber zerbrochen, wie dieses Sonderheft am übersichtlichsten zu strukturieren wäre, haben die vorgestellten Spiele hübsch ordentlich in Genre-Schubladen gepackt und zu thematischen Bündeln verschnürt – und dann ist doch eine Handvoll Games übriggeblieben, die sich jeder vernünftigen Zuordnung in einen klar abgegrenzten Bereich der Strategen-Welt hartnäckig widersetzen! Es blieb uns daher wohl oder übel nichts anderes übrig, als für sie eine eigene Akte anzulegen...

Nun fiel uns die Ordnungsliebe diesmal ohnehin leichter als in den vorangegangenen Sonderheften, denn während Adventures oder Rollenspiele letzten Endes immer Adventures oder eben Rollenspiele bleiben, zerfällt der große Bereich digitaler Strategie bereits bei oberflächlicher Betrachtung in ganz verschiedene Untergenres. Doch wo wäre beispielsweise ein Programm wie Max Designs „Burntime“ zuzuordnen, offeriert es dem Strategen zusätzlich doch noch eine Reihe von Elementen anderer Genres? Und was ist mit hier durchaus unverzichtbaren taktischen Genüssen wie etwa den diversen „Sims“ von Maxis oder „Stronghold“, dem erstaunlichen Fantasy-Bau-

RÜBER HINAUS



kasten von SSI? Immerhin stellen diese Spiele sozusagen für sich genommen schon ein eigenes Untergenre dar!

Kurz und gut, auf den folgenden Seiten wagen wir uns in die Grauzone der Strategie. Auf Programme, die nur darauf spekulieren, durch den Einsatz besonders vieler Genre-Versatzstücke von besonders vielen Leuten gekauft zu werden, haben wir allerdings konsequent verzichtet – statt dessen werdet Ihr hier unter anderem auf mittlerweile runderneuerte und qualitativ außer Frage stehende Klassiker wie z.B. „Pirates Gold“ von Micro-*Prose* treffen. Und das soll jetzt unser Stichwort für einen kleinen nostalgischen Rückblick auf die Pioniere solcher Genremixturen sein: Wer von den älteren Strategen unter Euch erinnert sich nicht mit einer gewissen Wehmut an (zugegebenermaßen etwas actionlastige) 64er-Soft wie „They stole a Million“ oder auch „Strike Fleet“ aus den Jahren 1985 – 1987? Oder wie ist es mit den 16-Bit-Klassikern von Cinemaware, man denke nur an „Defender of the Crown“ und das geniale Spätwerk der Amerikaner namens „Lords of the Rising Sun“.

Traurigerweise sind alle diese Kleinode und zumeist auch ihre Väter längst ins elektronische Nirwana eingegangen, doch haben sich ja allerlei Companies gefunden, um die Tradition fortzusetzen – ein

exquisites Beispiel dafür gibt die „Midwinter“-Familie ab. Doch auch *Psygnosis*’ „Lemmings“-Stamm (zu dem wohl auch die „Humans“ von *Mirage* gehören) hätten wir taktisch orientierten Aktionisten unmöglich vorenthalten können, ähnliches gilt für Bullfrogs „Syndicate“. Gemächlichere Naturen sollten sich hingegen eher an die bereits erwähnten *Maxis*-Simulationen halten, denn mit Stadt- und Ameisenplanung, Geo- und Biologie oder einem digitalen Bauernhof vermögen sie den Spieler monatelang an den Monitor zu fesseln. In eine ähnliche Richtung marschierte auch Stardesigner Sid Meier mit seinem legendären Menschheits-Spektakel „Civilization“.

Eine relativ eigenständige Gameplay-Schule bilden hingegen Programme wie *Silmarils*’ „Storm Master“ und dessen Nachfolger „Transarctica“ – wer sich hier eine interessante Melange aus Abenteuer, Strategie und Handelssimulation vorstellt, liegt im großen und ganzen nicht weit daneben. Auch die futuristischen Genreverquickungen „Millennium“ bzw. *Merit Software*s aktueller „Maelstrom“ wurden ganz offensichtlich im selben Klassenzimmer herangezogen, während Starbytes „Return of Medusa“ auf dem festen Boden der Fantasy handelt, wandelt und kämpft. Der Titel deutet bereits darauf hin, daß es vordem bereits eine andere Meduse

gegeben haben muß, und tatsächlich trieben die „Rings of Medusa“ vom gleichen Hersteller bereits Ende 89 in einem mittelalterlich geprägten Fantasy-Land ihr ebenso handelssimulatorisches wie kriegsstrategisches Unwesen. Freilich ist die ursprüngliche Dame mit dem Schlangenhaupt längst nicht mehr erhältlich, und auch aus einem anderen Grund verlagerten wir unser Interesse auf ihre Tochter: Sie mixt nämlich buchstäblich alle Pflänzchen zusammen, welche auf den weiten Äckern der Strategie so sprießen! Neben Händelei und Kosim findet man hier auch wirtschaftliche Aspekte, Action-Elemente und sogar richtige Rollenspiel-Verliese im „Dungeon Master-3D“.

Ihr seht also, im letzten Abschnitt unserer strategischen Rundreise erwarten Euch einige Stationen, mit denen der eine oder andere unter Euch vermutlich nicht gerechnet hätte. Ist das schlimm? Oder ist es nicht vielmehr selbst für den eingeschworenen Taktiker sehr spannend, auch mal einen Schritt *daneben* zu stehen bzw. einen Schritt *darüber hinaus* zu wagen? Na, denn willkommen in der Grauzone! Haltet Euch immer gut an unseren Tests fest, dann verläuft Ihr Euch nicht... (jn)

Die Welt am Draht:

Mit ihrem Städtebauklassiker haben die Amerikaner 1989 einen der originellsten und wichtigsten Meilensteine der Softwaregeschichte abgeliefert – und das war erst der Anfang einer einzigartigen Serie!

Obgleich thematisch sehr verschieden, haben die Sims alle ein paar grundsätzliche Dinge gemeinsam: Man sieht das Geschehen meist aus der Vogelperspektive und bedient die Pulldown-Menüs, Schieberegler und Icons mit der Maus. Kleinere Szenarios und Tutorials erleichtern den Einstieg, dazu gibt's eine dicke Anleitung, die wegen der teilweise sehr anspruchsvollen Texte besser in der deutschen Übersetzung konsumiert wird. Die zahlreichen Statistiken, Karten und Diagramme im Game selbst dienen neben der Information auch der „Überwachung“ des Spielers bzw. seiner Leistungen. Das Spielziel ist eher offen angelegt und läßt viel Freiraum für Experimente. Tja, und ganz nebenbei lernt man immer eine ganze Menge – kein Wunder, daß in Amerika viele Sim-Spiele zum Schulunterricht gehören!

SIM CITY

Hier ist man als Bürgermeister einer Stadt voller „Simulated Citizens“ zugange, welche auf der per Zufallsgenerator erstellten Landkarte vor sich hin wuchert. Anfangs ist man vornehmlich mit dem Errichten von Wohngebäuden, Industrieanlagen, Gewerbegebieten und Straßen beschäftigt; bei zunehmendem Wachstum rücken die Sorgen und Wünsche der Bewohner stärker in den Vordergrund – die Wirtschaft will einen Flughafen, die Bürger hätten lieber mehr

Sportanlagen und eine niedrigere Kriminalitätsrate, nur die Steuern sind immer allen zu hoch. Zur Auflockerung gibt's Feuersbrünste, Erdbeben oder Monsterüberfälle, und wer diese Schicksalsschläge in geballter Form erleben will, kann das mit Hilfe von acht vorgefertigten Katastrophen-Szenarios tun. Die ruckelig gescrollte, etwas dürftige Grafik und der Piepssound locken kein Stadtoberhaupt hinterm Rathaus vor, aber Steuerung und Gameplay sind

von zeitloser Güte. Zur Ergänzung brachte Maxis 1991 den „Terrain Editor“ und die beiden „Architecture“-Disks mit neuen Landschaften heraus – Weihnachten '93 kommt das grundlegend überarbeitete „Sim City 2000“ mit verschönerter 3D-Grafik.



Sim City (VGA)

SIM EARTH

Ein Jahr nach Sim City kam Maxis ungleich komplexer zur Sache und brachte gewissermaßen die Computer-version unseres Planeten heraus. Genaugenommen sind es acht Planeten, auf denen man die Evolution nach eigenem Gusto inszenieren kann: je nachdem kommt zum Schluß eine idyllische Gänseblümchenwelt oder eine lebensfeindliche Marslandschaft heraus. Machbar ist im Prinzip alles, ob man nun Berge versetzt, Katastrophen hereinbrechen läßt oder Seuchen

bekämpft – nur den Energiehaushalt muß man im Auge behalten. Ansatzweise beschäftigt man sich auch mit der Entwicklung der einzelnen Lebensformen, was später bei Sim Life noch vertieft wird. Mit diesem Laborkrimi hat das Evolutionsspiel zudem gemeinsam, daß das

spielerische Element hinter dem wissenschaftlichen zurücktritt – weshalb diese beiden Sims auch nicht sooo erfolgreich waren...



Sim Earth (Amiga)

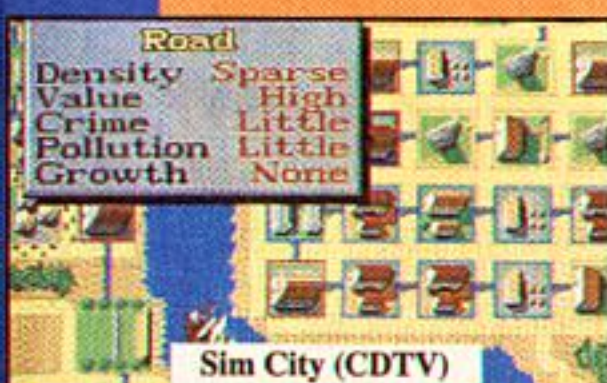
SIM ANT

Anno 1991 setzte man wieder stärker auf Spielbarkeit und ein überschaubares Betätigungsfeld: Die digitalen Ameisen bevölkern den Hinterhof eines Vorstadthäuschens und müssen den Überlebenskrieg gegen den Nachbarstamm und die lästigen Menschen gewinnen. Bis auf eine heldenhafte Ausnahme steuert man das Krabbelvolk „indirekt“, zum Beispiel durch verstärkten Nestbau oder die Ausbildung von mehr Soldaten- als Arbeiter-

ameisen. Abwechslung in das biologische Feldexperiment bringen unterschiedliche Grafikperspektiven und Spielmodi wie etwa der „Silly Mode“, bei dem die verschnörkelten Gedankengänge der Hauptdarsteller auf dem Screen sichtbar werden.



Sim Ant (Amiga)



SIMulationen von Maxis

SIM LIFE

Im Jahre 1992 folgte der Schock für Leute, die Sim Earth bereits für den Gipfelpunkt an Komplexität gehalten hatten. Sim Life ist quasi dessen Fortsetzung im For-

schungslabor, wo man sich mit der Züchtung von noch nie dagewesenen Tieren und Pflanzen befaßt. Die Geheimnisse der Genetik stehen unübersehbar im Vordergrund, aber ein Gutteil der nicht mehr zählbaren Menüs, Optionen, Schalter und Einstellregler ist auch sol-

chen Dingen wie Luftfeuchtigkeit und -temperatur, Giftgehalt der Umwelt etc. gewidmet. Kurzum, das Spiel des Lebens wird mit allen wissenschaftlichen Schikanen betrieben – glücklich ist, wer da auf ein Biologiestudium zurückgreifen kann!



Sim Life (Amiga 1200)



Sim City Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	52%	52%	39%	48%
Sound:	22%	22%	19%	27%
Steuerung:	75%	75%	62%	76%
Motivation:	82%	82%	60%	82%
Urteil:	77%	77%	58%	77%
Preis (DM)	49,-	49,-	39,-	49,-

Variabel: 3 Stufen

Sim Earth Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	56%	-	-	57%
Sound:	22%	-	-	22%
Steuerung:	76%	-	-	76%
Motivation:	80%	-	-	80%
Urteil:	75%	-	-	75%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel: 4 Stufen

Sim Ant Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	-	-	63%
Sound:	61%	-	-	61%
Steuerung:	77%	-	-	77%
Motivation:	82%	-	-	82%
Urteil:	78%	-	-	79%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel

SIM FARM

Mit diesem „Vetter vom Lande“ erhielt Sim City Ende 1993 einen standesgemäßen Nachfolger, der das Niveau der Serie wieder auf Nichtakademiker-Niveau herunterschraubte.

Das Gameplay erinnert an allen Ecken und Enden an das städtische Vorbild, selbst wenn man hier mit Schweinezucht und Gemüseanbau beschäftigt ist. Die wiedergefundene Schlichtheit hat allerdings auch ihre Nachteile, und das gilt nicht nur für die Präsentation,

die vor allem grafisch allzu nostalgisch ausgefallen ist. Manchmal macht sich halt auch dezente Langeweile breit – aber gleich darauf versöhnt das Programm den Digi-Bauern wieder mit gelungenen Gags. (mm)



Sim Farm (VGA)



Sim Farm
(VGA)

Sim Life Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	-	-	55%
Sound:	61%	-	-	63%
Steuerung:	75%	-	-	76%
Motivation:	76%	-	-	76%
Urteil:	74%	-	-	74%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Sim Farm Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	52%
Sound:	-	-	-	72%
Steuerung:	-	-	-	73%
Motivation:	-	-	-	75%
Urteil:	-	-	-	74%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Amiga

Alles erhältlich, zum Teil jedoch nur auf Compilation. Von Sim City existieren auch eine 512-KB-Ausführung sowie eine grafisch sehr hübsche für das CDTV, Sim Life gibt's zudem als Spezialversion für den A1200.

ST

Sim City gibt es zusammen mit „Populous“ im Pack, ansonsten leider gar nix!

C64

Auch hier gibt's nur Sim City – in einer abgespeckten und grafisch fürchterlichen Version.

PC

Alles lieferbar, Sim City seit neuestem auch in einer verbesserten „Classic“-Ausgabe.

CIVILIZATION

Wie beim gleichnamigen Brettspiel geht es hier um den Aufbau und die Entwicklung einer Zivilisation mit allen wissenschaftlichen, wirtschaftlichen und militärischen Mitteln. Der Spieler ist dabei (abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad) entweder Häuptling, Feldherr, Prinz, König oder Kaiser eines der 14 vorhandenen Stämme. Der Rechner schlüpft seinerseits in die Rolle von zwei bis sechs bösen Nachbarn, dann taucht man gemeinsam hinab ins Jahr 4000 vor Christus, wo die Entwicklungsgeschichte beginnt – um bei Erfolg erst im Raumfahrtzeitalter wieder zu enden!

Je nachdem, ob man als Boß der Deutschen, Amerikaner, Griechen, Azteken oder Zulus fungiert, sind bestimmte kulturelle Errungenschaften wie z.B. das Rad bereits zu Anfang vorhanden. Unabhängig davon muß zunächst mal ein günstiger Ort für die erste Stadt gefunden werden, die den Ausgangspunkt für all die Siedlertrecks und Forschungsexpeditionen bildet, mit denen man seinen Horizont nach und nach erweitert. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn zuvor liegt die aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft noch im Bildschirmdunkel. Die friedliche und unfriedliche Eroberung der Welt findet zunächst auch noch mit Keulen, Ruderbooten und dergleichen barbarischen Antiquitäten statt, weil die Servolenkung ja erst erfunden werden muß...

Allerdings ist man nicht sklavisch an einen historischen Ablauf gebunden, sondern kann seine Eierköpfe, Pioniere und Krieger ganz gezielt in selbst festzulegender Richtung arbeiten lassen. Durch den bald explosionsartig ansteigenden Umfang der Kenntnisse und Fertigkeiten des eigenen Völkchens werden die anstehenden Aufgaben ständig komplexer –

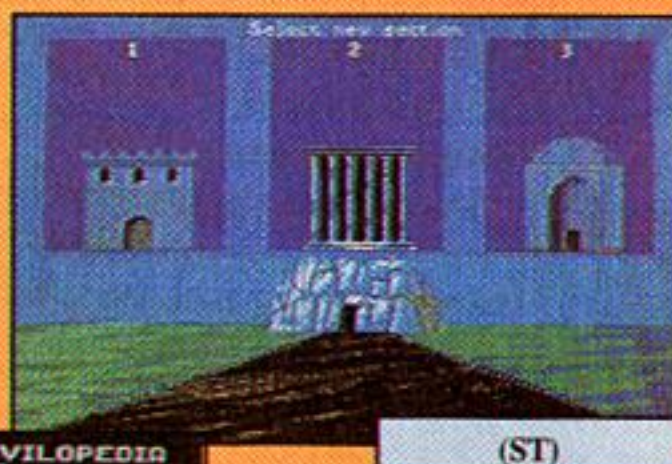
dementsprechend nehmen auch Diplomatie und Handel neben dem Kriegsgeschäft immer größeren Raum ein. Zur Erleichterung enthält das Programm Schriftrollen für schnelle Instant-Erfindungen, fünf Berater (für Militär, Forschung, Wirtschaft etc.) und die jederzeit aufrufbare „Civilopedia“ mit ihrer schier unerschöpflichen Informationsfülle.

Bei der Präsentation kann die kaum animierte Grafik der äußerst spärlichen Soundbegleitung die Hand schütteln, und die Steuerung klappt per Tastatur eindeutig besser als mit der Maus. Immerhin gibt's nette Zwischenbilder, akzeptables Scrolling und deutsche, wenn auch mäßig übersetzte Screen-texte. Doch das unglaublich nuancenreiche Gameplay und die durch den eingebauten Zufallsweltengenerator immer neue Aufgabenstellung hieven die Motivation ganz von selbst auf Klassikerniveau! (mm)

Zu einem nicht geringen Teil beruht der Ruhm des großen Piraten und Eisenbahntycoons Sid Meier auf diesem Game, das es Anfang 1992 praktisch ohne Umwege von der Neuerscheinung zum Klassiker gebracht hat!



(Amiga)



(ST)



(Amiga)



(VGA)

Civilization MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	56%	55%	-	55%
Sound:	52%	50%	-	56%
Steuerung:	70%	70%	-	70%
Motivation:	89%	89%	-	89%
Urteil:	83%	83%	-	83%
Preis (DM)	99,-	99,-	-	109,-

Variabel: 5 Stufen

Amiga Für eine Turbokarte ist man hier schon bald dankbar.

ST Nur mit Farbmonitor und 1 MB RAM spielbar, HD-Installation ist möglich.

PC Unterstützt alles und jedes, ab einem 386 SX geht's zivilisiert zu.

Pirates

GOLD

DANE BEN & DARUBER HINAUS

Es war einmal vor langer Zeit am 64er, da machte eine strategische Piraten-Simulation ihren Schöpfer Sid Meier zur Legende. Gut sieben Jahre später hat MicroProse die Freibeuter nun erneut auf Kaperzug geschickt!



The enemy ship catches fire, and is destroyed as the flames reach the gunpowder magazine.



My dear Mr. Incognito, we are allied with the Dutch, and we are at war with the Spanish. I charge you to seek out and destroy our enemy's ships and towns!

Die Triumphe des karibischen Hochsee-Dramas sind ungezählt, mochte die jeweilige Bühne nun C64, Amiga, Atari ST, Apple oder PC heißen. Auch die eingedoste Version hat mittlerweile jedoch ein knappes Jahr sieht auf dem Buckel, und so lag der Gedanke an eine aufpolierte Piraterie mehr als nahe. Schade nur, daß die Politur (ohne Sids Mithilfe) bloß für kosmetische Korrekturen reichte...

Als angehender Säbelrassler darf man sich einmal mehr eine von sechs historischen Epochen aussuchen, die ins-

gesamt den Zeitraum zwischen 1560 und 1700 abdecken. Ferner ist es nicht belanglos, für welche Nationalität man antritt, denn Briten, Holländer, Franzosen und Spanier haben je nach Ära ganz unterschiedliche Beute-Chancen. Und Beute ist hier nunmal oberstes Ziel, nur das liebe Gold garantiert auf Dauer Reichtum und Ru(h)m. Da darf man dann auch weder vor der Heirat mit einem reichen Gouverneurstochterlein noch vor heiklen Spezialaufträgen zurück-

man übrigens nicht unbedingt zur Totenkopfflagge greifen, auch mehr oder minder gesetzestreuen Händlern steht der Weg auf die Karriereleiter offen.

Doch der eigentliche Reiz des Spiels liegt schon im Plündern von ebendiesen Händlern sowie den damit zusammenhängenden, schick animierten Deggenduellen. Wer den feindlichen Kapitano nämlich im Fechten besiegt, darf dessen Schiff anschließend ausrauben und versenken bzw. der eigenen Kaperflotte hinzufügen. Daß diese Sequenzen nunmehr per Maus gesteuert werden, wollte uns nicht recht einleuchten; gerade bei den härteren Gegnern hatte der gute, alte Stick doch klar die Nase vorn. Ansonsten gibt's in puncto Handhabung aber nichts zu meckern: Auf der mitscrollenden Wasserwüste hat man seinen in schräger Draufsicht dargestellten Kutter stets gut im Griff, und die diversen Hafen-, Kneipen- und Krämerscreens verursachten beim Einkaufen von Proviant oder Anheuern frischer Seefahrer eh noch nie Probleme.

Wirklich geändert hat sich bei der Neuauflage also tatsächlich bloß die Optik. Viele neue Zwischenbilder im Ölgemälde-Stil sorgen jetzt für bunten SVGA-Kunstgenuß, auch die Kampfszenen zu Wasser und zu Lande hat man von Grund auf renoviert. Zudem werden die Ohren nunmehr von feinen Musikstücken verwöhnt, während man die FX immerhin gelten lassen kann. Unter dem Deck – äh, Strich ist Pirates Gold somit ein nach wie vor genialer Klassiker, jetzt halt im zeitgemäßen Gewand – und doch wird man den Eindruck nicht los, daß aus dieser Wiederauferstehung viel mehr zu machen gewesen wäre... (jn)



Pirates Gold

MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	79%
Sound:	-	-	-	77%
Steuerung:	-	-	-	71%
Motivation:	-	-	-	86%
Urteil:	-	-	-	79%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Variabel: 4 Stufen

PC

VEISA-Treiber sowie 3MB RAM müssen sein, je nach Konfiguration auch 4MB und mehr! Umsetzungen des goldigen Piraten sind nicht geplant.

Storm Master & Transarctica

Handelssimulationen aus französischer Produktion sind an sich schon eine Rarität, aber hier hatte Silmarils gleich zweimal eine glückliche Hand bei der Mischung von Action, Strategie und Geldschieberei!

Flugis kann man dann in einer kleinen Actionsequenz höchstpersönlich die gegnerische Luftflotte vom Himmel putzen, um anschließend Sharkaania's Städte zu plündern. Sind sie schließlich allesamt glücklich ausgeraubt, sucht man sich ein



Storm Master (Amiga)

STORM MASTER

Als Oberboß des sturmtobten Eilandes Eoliä versucht der Spieler, das feindliche Gegenstück Sharkaania wirtschaftlich und militärisch in die Knie zu zwingen. Als erstes muß dafür die Inselwirtschaft auf Vordermann gebracht werden, damit man seine Aufträge an die Rüstungsabteilung auch bezahlen kann. Dabei stehen sieben Minister ihrem Chef mit Rat und Tat zur Seite; sie treiben Steuern ein, spionieren, traktieren den Feind mit Wirbelwinden, bauen intelligenzfördernden Honig an oder leiten die Konstruktion verwegener Luftschiffe in die Wege. Mit diesen vorsintflutlichen

anderes der insgesamt sechs (chronologisch aufeinanderfolgenden) Szenarios aus.

Während der Sound des stürmischen Fantasy-Strategicals bestenfalls ein laues Lüftchen darstellt, funktioniert die Steuerung per Maus oder Keyboard (in den Actionszenen auch Stick) problemlos, und die Grafik ist sehr atmosphärisch ausgefallen. Da das detailverliebte Game inzwi-



Transarctica (Amiga)

schen recht preisgünstig angeboten wird, sollte man die Nase gestrost mal in diesen Wind stecken!

TRANSARCTICA

Auf den Sturm folgte ein knappes Jahr später die große Eiszeit



und überzog fast den gesamten Globus mit einer unangenehm kühlen Reifschicht. Lediglich ein paar Großstädte ragen aus der Schneewüste noch hervor, dazwischen fahren gigantische, waffenstarrende Dampfzüge umher. Eines dieser Stahlrösser kommandiert hier der Spieler in Echtzeit, wobei ihm marodierende Banden und das unwirtliche Klima seine Aufgabe erschweren – und die lautet, letztendlich herauszufinden, woher die Kälte eigentlich kommt und wie man das Eis wieder zum Schmelzen bringen kann. Also manövriert man seine Lok per Maus in die Städte, um Waren zu verschachern, Infos aufzuschnappen und neue Waggonen oder Brennmaterial zu besorgen. Bei Begegnungen mit anderen Zügen folgt eine animierte Kampfsequenz mit anschließender Plünderung des feindlichen Schienenfahrzeugs. Die transarktischen Handlungsmöglichkeiten sind zwar auf Dauer etwas begrenzt, aber

die sehr hübsch gelungene Präsentation, die benutzerfreundliche Maus/Icon-Steuerung und das originelle Konzept des Games lassen den Ausflug in die endzeitliche Eiswelt dennoch zum Vergnügen werden. Fazit: ein cooles Spiel! (md)

Storm Master Silmarils

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70%	70%	-	70%
Sound:	28%	30%	-	21%
Steuerung:	72%	71%	-	72%
Motivation:	78%	78%	-	78%
Urteil:	74%	74%	-	74%
Preis (DM)	39,-	39,-	-	39,-

Variabel: 5 Stufen

Transarctica Silmarils

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74%	74%	-	76%
Sound:	74%	70%	-	78%
Steuerung:	78%	76%	-	76%
Motivation:	77%	77%	-	77%
Urteil:	76%	74%	-	76%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

Variabel: 5 Stufen

Amiga

Hier wie dort dürfen alle Amigamodelle (für den A1200 gibt's eine Spezialversion) mithandeln, die Spiele sind komplett in Deutsch.

ST

Beide Games sind nach einer kurzen Nachschubflaute jetzt wieder erhältlich.

PC

Ein 286er reicht in Sturm und Eis dicke.



Storm Master (VGA)

Stronghold



Eine komplett ausgestattete D&D-Welt von SSI, das kann doch nur einer der üblichen Fantasy-Rollis sein? Voll daneben, hier handelt es sich um den ersten offiziellen Königreichsimulator des Universums!

Auch wenn es das wenig aussagekräftige englische Handbuch kaum erkennen läßt, geht es in Stronghold um nichts anderes als um die Errichtung eines rundherum kompletten Königreichs im Do-it-yourself-Verfahren. Je nach Lust, Laune und gewähltem Szenario steigt man dadurch letztlich vom einfachen Baron zum großen Kaiser auf, erobert die 60 Nachbarvölker oder macht sogar beides zusammen.

Doch für all das muß zunächst mal in typischer Rollenspielmanier ein (D&D-) Charakter zusammengebastelt werden, der dann auf der noch ziemlich leeren Landkarte ausgesetzt wird. Das fleißige Kerlchen beginnt unverzüglich mit dem Bau von Burg, Haus, Hof und Feldern. Sobald die ersten Hütten stehen, kann man bereits die Erschließung der übrigen Parzel-

len in Angriff nehmen. Dabei sorgen 50 verschiedene (und dreifach ausbaubare) Gebäudetypen dafür, daß so schnell keine Langeweile aufkommt: Von der simplen Erzmine über Marktplätze und Kasernen bis hin zu Universitäten, Spielhöhlen und Magiertürmen ist jede Menge Auswahl vorhanden. Wer will, darf den Ausbau des Landes zusätzlich durch bis zu vier Lehnsherren vorantreiben lassen, wobei man den Herrschaften aber jederzeit ins Handwerk pfuschen kann. Sobald das Gemeinwesen dann blüht und gedeiht, steht eine der neun vorrätigen Beförderungen an; steht dagegen einer der neidisch gewordenen Nachbarn plötzlich säbelraselnd vor der Tür, läuft eine vollautomatische Schlacht ab, über deren Ausgang vornehmlich die Charakterwerte des je-



weiligen Lehnsherren und der Ausbildungsstand seiner Armee entscheiden.

Auf dem übersichtlichen Screen befinden sich zwei Fenster (klein/groß) für die aus 3D-Polygonen und Bitmap-Bildern gemixte Grafik. Dadurch hat man gleichzeitig die Übersichtskarte und die aktuelle Parzelle vor Augen, wo die putzig animierten Untertanen Häuschen bauen und renovieren, das Land bearbeiten oder sich in die Schlacht stürzen, während die Jahreszeiten langsam wechseln. Zur Untermalung erklingen stimmungsvolle Musikstücke und sehr atmosphärische Soundeffekte wie Schwerterklirren und Sturmgeheul. Daß das Handbuch nicht viel taugt, wurde schon erwähnt, aber dank der tadellosen Maus/Menüsteuerung und dem ausgefeilten Gameplay findet man sich nach einer gewissen Einarbeitungszeit trotzdem gut zurecht.

Und die anfängliche Mühe lohnt hier wirklich, denn der zigfach variierebare Schwierigkeitsgrad und die abwechslungsreichen Zufallslandkarten motivieren den königlichen Stratego-Bauherren monate- und jahrelang – von wie vielen Spielen kann man das sonst schon behaupten?! (mic)



Stronghold SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	75%
Sound:	-	-	-	77%
Steuerung:	-	-	-	72%
Motivation:	-	-	-	93%
Urteil:	-	-	-	87%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Variabel

PC	Ein 386er mit 25MHz, 2 MB RAM und Maus ist die Eintrittskarte zum Königreich.
-----------	---

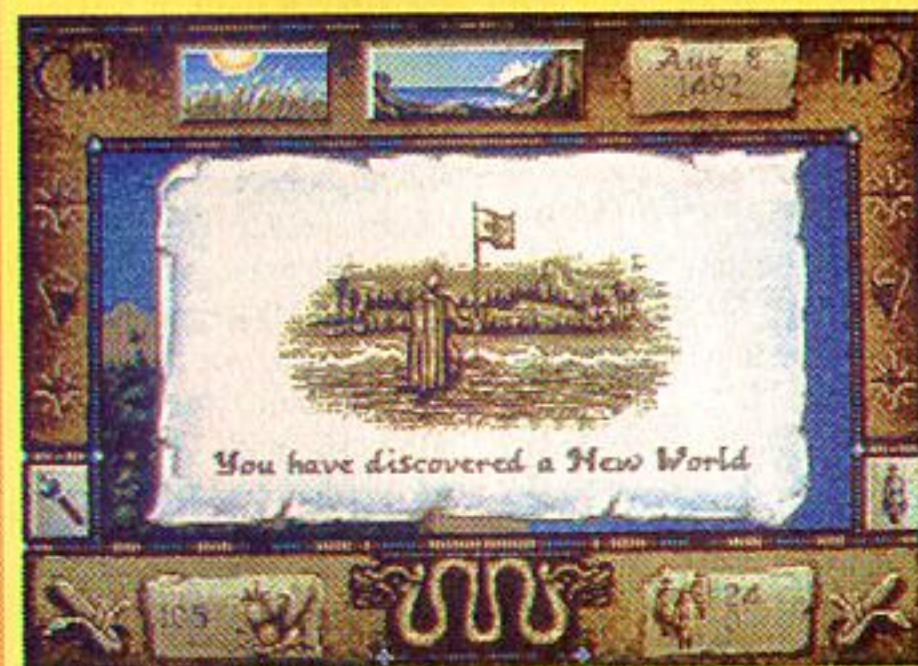
DANEBEN & DARÜBER HINAUS

Seven Cities of Gold

Bereits 1984 beglückte uns Electronic Arts mit diesem strategischen Dinosaurier – seit kurzem ist der Klassiker wieder erhältlich, und zwar in einer zeit- und standesgemäß aufgebahrten VGA-Version!

Am goldigen Gameplay des Genre-Urvaters wurde gottlob nicht gerüttelt: Der Spieler darf in die blutgetränkten Fußstapfen der spanischen Eroberer treten und dazu als erstes seine Schiffsflotte mit Menschen, Tieren und diversen Handels-gütern ausstaffieren. Eine kurze Segelsequenz später ist er schon in Amerika gelandet, wo die Eingeborenen in ihren Dörfern sehnsüchtig darauf warten, von einem gewieften Geschäftsreisenden aus der Alten Welt um den Finger gewickelt zu werden. Im Menü läßt sich bestimmen, ob man beim Betreten einer solchen Indianer-Kolchase aggressiv oder friedlich auftritt – so oder so sollte man jedenfalls keinem der hektisch herumlaufenden roten Brüder auf die Zehen treten, denn das ist ausgesprochen schlecht fürs Geschäft...

Sobald der Häuptling gefunden ist, wird unter Einsatz von Handelsmenü, kleinen Geschenken und Zauberticks mit ihm verhandelt. Wer auf diese Weise genügend Gold, Früchte, Gewürze etc. zusammenge- rafft hat, kann nach seiner glori- reichen Heimfahrt schon fest mit einer der neun möglichen Beförderungen durch den Kö- nig rechnen. Außerdem landet damit endlich genügend Bar- geld zum Anwerben von mehr Söldnern in der Kasse, welche dem Konquistador das Vorge- hen bei den nächsten Exkursio- nen stark erleichtern. Vor al- lem die reichen, aber ziemlich verstockten Inkas lassen sich so prächtig plündern, daneben bringen goldhaltige Flüsse, Minen und Indianerfriedhöfe Abwechslung in den harten Erobereralltag. Nicht ganz ver- gessen sollte man über all dem Erforschen, Erobern, Handeln und Ausplündern das eigentli- che Reiseziel: Nach zehn Ex-



Grafisch befinden sich die sie- ben Goldstädte nunmehr durchaus auf neuzeitlichem Stand – die animierten Flußläufe, Wälder und Seen auf der Karte machen so rich- tig Laune auf den nächsten Beutezug, selbst wenn er von leicht ruckeligem Scrolling be- gleitet wird. Zudem gibt's vie- le verschiedene Zwischenbil- der, Grafikperspektiven (Vo- gelperspektive, Iso-3D) und nett gemachte Details in den je nach Stamm und Gegend an- ders aussehenden Dörfern. Das beste am Begleitgedudel ist da- gegen die Abschaltoption, und bei der Steuerung wurde eben- falls gespart: Per Joystick las- sen sich zwar die meisten Ak- tionen recht ordentlich aus- führen, die Maus vermißt man speziell in den Menüs aber trotzdem.

Okay, ein paar zusätzliche Op- tionen hätten diesem Remake wohl auch nicht geschadet, aber was soll's? Wer für das Original zu jung ist, wird sie nicht vermissen, und Strategie- Veteranen dürfte das Wieder- sehen mit diesem klassisch guten Spiel auch so freuen. (mic)

Seven Cities of Gold

Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	76%
Sound:	-	-	-	56%
Steuerung:	-	-	-	62%
Motivation:	-	-	-	78%
Urteil:	-	-	-	77%
Preis (DM)	-	-	-	94,-

Variabel: 3 Stufen

PC

Wenn DOS 5.0 auf der Platte ist, genügt ein 386er.

peditionen muß eine bestimm- te Zahl von befestigten Forts, Missionen und Kolonien ge- gründet sein. Ist das alles pas-

siert, darf man noch nach Lust und Laune über per Zufallsge- nerator erstellte Landkarten herfallen.

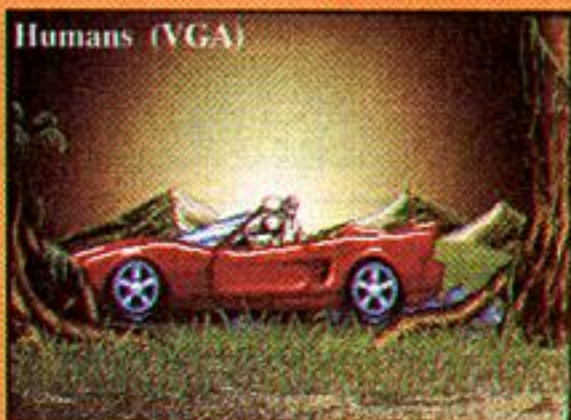
Lemmings & HUMANS

Mit den putzigen kleinen Selbstmördern eroberte Psygnosis Anfang 1991 die Computerbildschirme im Sturm – anderthalb Jahre später lieferte Mirage dann die leicht abgewandelte, menschliche Variante nach!



Lemmings I
(Amiga)

Lemmings II
(VGA)



Humans (VGA)



Humans 2 (Amiga)

LEMMINGS

Einmal losgelassen, marschieren die Winzlinge in den 120 horizontal scrollbaren, mit tödlichen Abgründen und Fallen

gespickten Levels vollautomatisch dahin. Der Spieler muß unter Zeitdruck jeweils einen bestimmten Prozentsatz zum rettenden Ausgang lotsen, indem er einigen der Wichte

mit Hilfe der Iconleiste am unteren Bildrand spezielle Fähigkeiten verpaßt. Die Auserwählten können dann Löcher graben, klettern, Treppen bauen oder ihre Kollegen aufhalten und damit den ganzen Zug auf den richtigen Weg bringen. Und da dieses Actionstrategical so gut ankam, schob Psygnosis die Datadisk „Oh No! More Lemmings“ mit 100 weiteren Levels nach; zusammen mit dem Original ist sie auch als günstiges Komplettpaket „Xmas Pack“ zu haben. Im Frühjahr 1993 schlug die Stunde des in alle Richtungen scrollenden zweiten Teils „The Tribes“. Diesmal wurden die kleinen Wühler auf zwölf Stämme und ebenso viele Grafiklandschaften (Zirkus, Meeresstrand, Ägypten etc.) verteilt. Die Zahl der Spezialfähigkeiten hat man sogar von den ursprünglichen acht auf satte 52 aufgestockt, so daß die Rudelläufer nun auch als Ballonfahrer, Stabhochspringer, Seiltänzer oder lebende Rammböcke unterwegs sind. Die Maussteuerung ist so brillant wie eh und je, dasselbe gilt für das unglaublich fesselnde Gameplay, die witzigen Soundeffekte und die abwechslungsreiche Musikbegleitung.

THE HUMANS

Rein äußerlich wirkt das Mirage-Game ziemlich abgekupfert, bei genauerem Hinsehen erkennt man aber deutliche Unterschiede: Die knuddeligen Neandertaler werden vom Spieler einzeln durch die 80 bis 100 Plattformwelten (je nach System) gesteuert, damit sie in Teamwork einen gefangenen Kumpel retten oder kulturelle Errungenschaften wie Rad, Speer, Seil etc. „entdecken“ können. Der Krempel wird dann in den späteren Abschnitten gebraucht, um trotz gefräßiger Saurier, klaffender Abgründe und verrinnender Zeit die gestellte Aufgabe zu lösen.

Den inhaltlich kaum veränderten Nachfolger „The Jurassic Levels“ mit 80 neuen Abschnitten gibt es sowohl in einer eigenständigen als auch in einer preisgünstigeren Datadisk-Version. Dabei blieb bei der etwas gewöhnungsbedürftigen Stick-/Keyboard-Steuerung und dem fetzigen Urwaldsound alles beim (guten) alten, lediglich die Grafikwildnis mit den amüsanten Cartoon-Zwischensequenzen wurde leicht aufgepeppt. Daher haben wir uns wertungstechnisch auch jeweils auf die Nachfolger beschränkt, bloß beim Atari ST bezieht sich unser Urteil auf die Ur-Lemmings, weil nur sie für diesen Rechner erhältlich sind.(md)

Lemmings 2 (1) Psygnosis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	65%	-	69%
Sound:	78%	74%	-	78%
Steuerung:	85%	85%	-	85%
Motivation:	94%	94%	-	94%
Urteil:	91%	90%	-	91%
Preis (DM)	89,-	89,-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Die Ur-Lemmings haben (nur) hier auch einen Zwei-Spieler-Modus.

ST Wie gesagt...

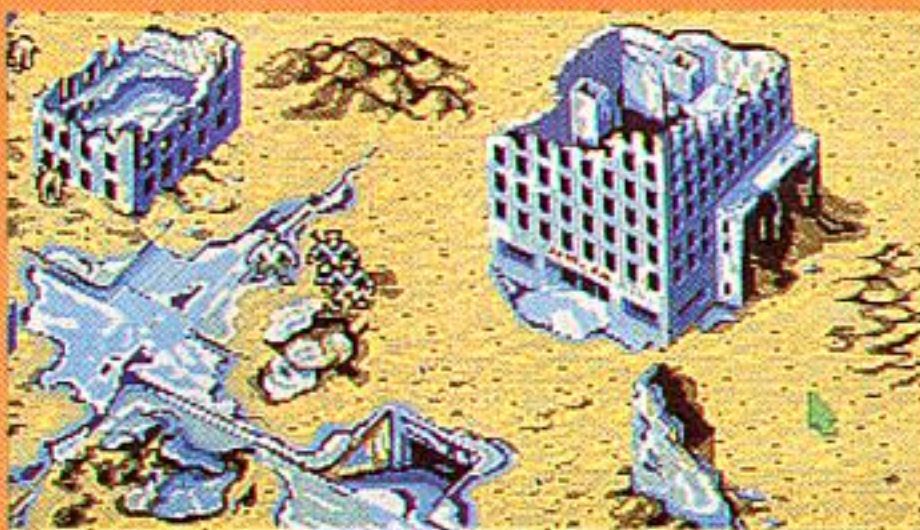
PC Ein 286er reicht überall zum Überleben.

Humans 2 Mirage

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79%	-	-	79%
Sound:	81%	-	-	74%
Steuerung:	70%	-	-	72%
Motivation:	88%	-	-	88%
Urteil:	83%	-	-	83%
Preis (DM)	79,-	-	-	89,-

Variabel: 3 Stufen

BURNTIME



Papa Joe

7. Tag

So sieht also die Zukunft aus – weia! (Amiga)

Kurz gesagt, die ehemaligen „1869er“ haben in ihrem bisher letzten Streich den ökologischen Supergau ausgerufen! Ihr digitaler Heimtrainer für den Ernstfall ermöglicht es dem Spieler, in Konkurrenz zu drei anderen Überlebenden (von denen einer menschlich gesteuert sein kann), zum Obermott eines großräumigen Endzeit-Territoriums aufzusteigen.

Dazu braucht er freilich erstens eine ganze Menge Gerümpel wie z.B. Messer, Nahrung, Schrauben oder Schutzanzüge. Zweitens wären ein paar Helferlein angebracht, weshalb sich weite Strecken des Games darum drehen, in den Ruinen-

städten und Zeltdörfern nach (vom Zufallsgenerator immer neu verteilten) Schrott-Schätzen zu fahnden, sie bei fliegenden Händlern gegen andere Überlebensmittel einzutauschen und unter den mehr als 300 NPCs nach Multiple-choice-gesprächigen Informanten oder verlässlichen Kumpels für die rollenspielähnliche Party Ausschau zu halten. Neben den Soldaten gibt es da z.B. Techniker, die aus verrostetem Kaugummi noch prima Minensucher basteln können oder Ärzte, die eingedellte Charaktere wieder ausbeulen. Und wer einen Teil seiner Leute in den diversen Käffern zurückläßt, gewinnt damit wertvolle

Stützpunkte, die nicht nur ebenso wertvolle Items halbwegs sicher einlagern, sondern auch noch Fressalien („Mmhh, heute gibt's Schlange!“) produzieren.

Klar, daß diese Lager tunlichst an strategisch günstig gelegenen Plätzchen der auf einer „Dune“-ähnlichen Karte vorgeschriebenen Wegstrecken aufgeschlagen werden sollten. Den Nutzen derart weiser Vorausplanung merkt man spätestens dann, wenn die macht-

hungrige Konkurrenz mal wieder über die in hübsch detailliertem Iso-3D gezeichneten Ansiedlungen herfallen will. Im Falle eines solchen Überfalles ist flottes Dauerklicken auf das herumwuselnde Feindsprite angesagt, eingefleischte Pazifisten dürfen auch zur Autofight-Option greifen. Doch warten unterhalb der militärischen Hemmschwelle noch vielfältige Betätigungen auf den Taktiker, versteckte Brunnen und verseuchte Gebiete etwa, Minen, wilde Hunde und vieles mehr. All das ist nicht zuletzt dank der stimmungsvollen Zwischengrafiken hübsch anzusehen, dazu kommen 27 atmosphärische Soundtracks, knackige FX und am PC sogar noch feine Sprachausgabe. Und weil schließlich auch die Handhabung per Maus keine Wünsche offen läßt, ist die spannende Echtzeit-Endzeit ein wortwörtlich brandheißer Tip für Strategen, die bereit sind,

Eine schöne Zukunft prophezeien uns die Austro-Softler von Max Design da: Die Sonne brennt wie ein Hochofen vom Himmel, Gasmasken sind der letzte Schrei, und zu essen gibt's leckere Ratten und saftige Maden...

sich mal ein bißchen über den Tellerrand ihres Genres hinauszuwagen! (jn)



Doch, der Kerl ist nützlich! (VGA)



Ist das Kind in den Brunnen gefallen? (VGA)

Burntime Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	-	-	79%
Sound:	82%	-	-	84%
Steuerung:	85%	-	-	85%
Motivation:	87%	-	-	87%
Urteil:	86%	-	-	86%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Variabel: 3 Stufen

Amiga Mittlerweile sollte auch schon eine spezielle 1200er-Version zu haben sein.

PC Die Endzeit gefällt ab einem 386er mit 25 MHz am besten.

Midwinter (ST)

Strategische Mittwinternachtsträume

Trotz ihrer turbulenten Firmen- und Namensgeschichte gehören die drei Genremixturen zusammen wie Eis & Schnee – aber das ist längst nicht das einzig Ungewöhnliche an dieser ungewöhnlichen Serie!



Midwinter (VGA)



Midwinter 2 (Amiga)



Ashes (VGA)



Midwinter 2 (VGA)



* MIDWINTER

Als der strategische Winter 1990 über die Fans hereinbrach, war erstmal nahezu jedermann von der optisch ansprechenden und sehr flotten Vektorgrafik fasziniert. Neben der puren Menge an Fortbewegungsmöglichkeiten (Skier, Seilbahn, Schneegleiter etc.) und Gesprächspartnern überzeugte an der eisigen Zukunftsvision auch die Kombination von Tüftelei auf der Landkarte, actionreichem Kampf mit dem Feind und einer rollenspielmäßigen Aufgabenstellung. Doch bald stellte sich heraus, daß es gar kein Kunststück ist, den bösen Widersacher Masters auf der Midwinter-Insel zu schlagen – übrig blieb ein gut gemeintes und präsentiertes, aber doch eher anspruchsloses Spiel, das man mittlerweile äußerst günstig bekommt.

* MIDWINTER 2

Ein Jahr darauf wurde alles viel größer und schöner: Die auf 41 Inseln verteilten 20 Fahrzeuge und 1.500 Personen sprechen eigentlich für sich. Außerdem ist der Frühling eingezogen, so daß man nun auch unbesorgt unter Wasser und in der Luft reisen kann – sofern man sich nicht kurzerhand per Mausklick ans Ziel beamen läßt. Auf die vorher vermißte Komplexität stößt man hier gleich zu Beginn, wo die inneren und äußeren Werte des Helden in einem aufwendig gemachten Personen-Baukasten bestimmt werden. Auch anschließend gibt's eine Menge zu tun und zu entdecken, womit der zweite Teil sowohl Simulanten als auch Strategen mit Forscherdrang glücklich machen kann. Nur die Kampfsteuerung ist nach wie vor nicht sonderlich gut gelöst.

* ASHES

Bloß noch aufgesetzt wirken die Kampfsequenzen bei Teil drei, der zunächst „Ashes of Empire“ und dann kurzfristig „Fallen Empire“ hieß. Warum? Na, weil man hier in die Rolle eines Friedensstifters schlüpft, so eine Art Mischung aus Gorbi und UN-Beauftragtem. Dieser reist durch fünf Republiken, die unschwer als die Überbleibsel der ehemaligen Sowjetunion zu identifizieren sind. In rund 9.000 Örtlichkeiten müssen etwa 600 Personen aus Politik und Wirtschaft dazu überredet werden, sich nicht gegenseitig umzubringen, sondern der guten Sache beizustehen. Wie in der Realität ist das streckenweise ein äußerst mühsames Geschäft – die nochmals angestiegene Komplexität bezahlt man mit unmenschlich viel humanistischer Arbeit... (mm)

Midwinter Rainbird/MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	68%	-	69%
Sound:	50%	49%	-	48%
Steuerung:	62%	62%	-	60%
Motivation:	59%	59%	-	59%
Urteil:	60%	60%	-	60%
Preis (DM)	29,-	29,-	-	29,-

Für Fortgeschrittene

Midwinter 2 MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	72%	-	72%
Sound:	65%	60%	-	56%
Steuerung:	64%	64%	-	64%
Motivation:	80%	80%	-	80%
Urteil:	75%	75%	-	75%
Preis (DM)	49,-	-	-	49,-

Für Geübte

Ashes Mirage

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74%	-	-	74%
Sound:	70%	-	-	74%
Steuerung:	71%	-	-	71%
Motivation:	76%	-	-	76%
Urteil:	75%	-	-	75%
Preis (DM)	39,-	-	-	39,-

Für Könner

PC

Ein 286er und 16 MHz genügen für „Wintersport“ und „Aschenbahn“.

ST

Midwinter 1 & 2 wurden am Atari entwickelt und sind deshalb sehr gut ausgefallen, Ashes ist hier nicht erschienen.

Amiga

Teil eins stellt keinerlei Ansprüche, die anderen zwei benötigen 1 MB RAM.

MILLENNIUM & MAELSTROM

Machthungrige Strategen, denen die nichtsimulierte Realwelt immer noch nicht düster genug ist, seien an diese morbiden Zukunftsvisionen verwiesen – hier taktiert die No-Future-Generation goldrichtig!



Millennium (VGA)



Maelstrom (VGA)



MILLENNIUM – RETURN TO EARTH

Kündigt Eure Bausparverträge, denn im Jahre 2200 stürzt ein Meteorit auf die Erde und vernichtet die ganze Menschheit. Die ganze? Nein, eine kleine Mondkolonie hat die Katastrophe überlebt! Der Spieler darf nun dafür sorgen, daß sich das kümmerliche Häufchen kräftig vermehrt, im Universum ausbreitet und letztlich mit Hilfe eines sogenannten „Terformers“ die Mutter Erde wieder bewohnbar macht. Dazu müssen erst mal Rohstoffe gefördert sowie Raumschiffe, Energiemodule etc. entwickelt und gebaut werden, anschließend kann man die Besiedelung der ersten Planeten in Angriff nehmen. Allerdings stellt sich schon bald heraus, daß auch ein paar ziemlich aggressive Marsbewohner überlebt haben, die unsere Mondbasis permanent belästigen – die Gegenwehr erfolgt in relativ simpel gestrickten Actionsequenzen à la „Elite“. Die problemlose Maus-/Iconsteuerung und das interessante Gameplay trösten über das bescheidene Outfit dieses SF-

Klassikers hinweg; nachprüfen läßt sich das leider nur noch am PC, weil die Amiga- und ST-Versionen seit Jahr und Tag im Weltall verschollen sind – dasselbe gilt übrigens für den spielerisch sehr ähnlichen Nachfolger „Deuteros“.

Millennium Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	56%	-	60%
Sound:	41%	41%	-	30%
Steuerung:	73%	73%	-	73%
Motivation:	71%	71%	-	70%
Urteil:	69%	69%	-	66%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Ab 1 MB Speicher beginnt der Maelstrom auf sämtlichen Amigas zu mahlen.

PC Ein normaler 286er reicht für den Ritt in die Zukunft.

MAELSTROM

Auch bei diesem hochkomplexen Genremix ist man der große Boß eines Planeten („Harmony“), dessen Personal ums Überleben in der feindlich gesinnten Galaxis kämpft. Besonders feindselig ist das böse „Syndikat“, welches weder vor Entführungen noch vor sonstigen schmutzigen Tricks zurückschreckt. Der tiefere Grund dafür sind die wertvollen Fitzholnium-Vorräte, die unter der Oberfläche von Harmony schlummern. Sie gilt es hier abzubauen, außerdem muß man die Wirtschaft ankurbeln, das Militär aufrüsten, Raumschiffe bauen, Spionage betreiben, Wissenschaftler und Arbeiter engagieren, mit den Leuten auf anderen Gestirnen Nachrichten austauschen und einiges mehr – einfach ist der Job wahrlich nicht!

Aus diesem Grund sollte man sich zunächst ausführlich mit der (deutschen) Anleitung beschäftigen; auch die Maus-/Iconsteuerung erfordert wegen der astronomischen Zahl von Menüs eine gewisse Eingewöhnung. Und zum Trost

gibt's nicht mal eine vernünftige Präsentation, sondern bloß tausenderlei spärlich bebilderte Statistik- und Menücreens, die von magerem Sound unterlegt sind; nur gelegentlich wurden ganz nette, filmartige Zwischensequenzen dazwischengestreut. Nichtsdestotrotz zieht der futuristische Maelstrom den Spieler bald in seinen Bann, weil auch hier das fesselnde Spielprinzip die altmodische Aufmachung vergessen macht. (md)

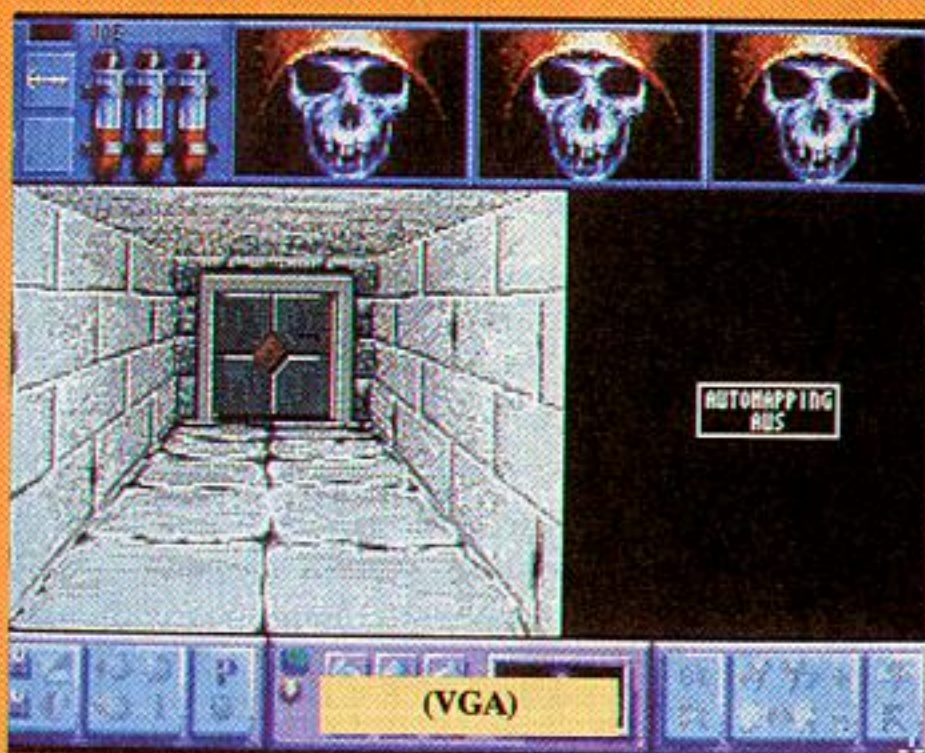
Maelstrom Merit/Don Bluth

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	50%	-	-	48%
Sound:	32%	-	-	14%
Steuerung:	64%	-	-	62%
Motivation:	72%	-	-	69%
Urteil:	67%	-	-	63%
Preis (DM)	89,-	-	-	139,-

Für Könner

RETURN OF MEDUSA

Im längst verschollenen ersten Teil mußte Prinz Cirion sein Königreich gegen die Dämonenlady Medusa verteidigen – nach ihrer Niederlage verschwand sie in die Zukunft, der junge Adlige hart auf ihren Fersen...



Aus diesem und keinem anderen Grund schlug 300 Story-Jahre nach dem Vorgänger erneut die Stunde aller Handelssimulanten und Kriegsstrategen; diesmal freilich erweitert um klassische 3D-Dungeons sowie mit stark ausgebauten Action-Sequenzen garniert. War der gute Cirion ehemals vor allem hinter fünf magischen Ringen her, so jagt er hier konsequenterweise 13 Schlüsseln hinterher, um letzten Endes den medusischen Machtkristall in die Finger zu kriegen.

In diesem Sinne benötigt man erst mal Geld, von dem eine nette, kleine Armee zu besolden wäre – gefragt sind aber nicht mehr Bogenschützen und Reiter wie noch anno „Rings of Medusa“, sondern zeitgenössische Panzer oder Kampf-Helis. Auch ein paar NPCs dürft Ihr Euch anlachen, um mit ihnen im Rolli-Stil die weitläufige Unterwelt zu erforschen. Recht nette und vor allem bunte Grafiken sowie feine Soundtracks und Effekte können allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, daß Medusa seit ihrer Zeitreise von 1991 einige Krähenfüße und

Fälchen angesetzt hat. Im Vergleich zur mittlerweile enormen Konkurrenz in den von ihr beanspruchten Genres sieht die alte Hexe also auch ziemlich alt aus. Hinzu kommt ein etwas unausgewogener Schwierigkeitsgrad, der speziell zu Beginn eine hohe Frustrationstoleranz erfordert. Und die am PC besonders fummelige Maus-/Tastatur-Steuerung kostet auch noch mal ein paar Prozente...

Trotz allem ist das Game für Freunde von exotisch-strategischen Genremixturen nach wie vor einen zweiten Blick wert – schon weil Starbyte derzeit an einer aufgebohrten Ur-Medusa strickt! (jn)

The Return of Medusa Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	66%	66%		68%
Sound	66%	64%		66%
Steuerung	60%	60%		54%
Motivation	65%	65%		61%
Urteil	64%	64%		60%
Preis (DM)	99,-	Restbestände		99,-

Für Könner

SYNDICATE

Mit „Populous“ hat uns Bullfrog einst den Himmel auf Erden beschert, jetzt geht's zurück in die Zukunft – und zwar in eine düstere, weil von allerlei Syndikaten beherrschte!

Etwas freundlicher sähe die in 50 Territorien unterteilte Welt freilich aus, würde sie vom eigenen Syndikat beherrscht, gell? Im jüngsten Streich der Ochsenfrösche gilt es mithin, sich schön langsam einen Landstrich nach dem anderen

wieder in exzellentem Iso-3D zu sehen, was gerade auf der DOSe und unter Super VGA besonders gut gefällt. Die Ohren signalisieren angesichts netter FX, schicker Sprachausgabe und düsterer Melodien ebenfalls ihre Zustimmung,



einzuverleiben – „Risiko“ läßt grüßen...

Daß derartige Expansionsgelüste nicht ohne Reibereien mit der bösen Konkur-

renz abgehen, versteht sich wohl von selbst. In diesem Sinne rüstet man bis zu vier Saboteure mit Ballermännern, Körperimplantaten sowie gezielten Aufträgen (Entführungen, Mordanschläge usw.) aus und hetzt die Jungs sodann auf eins der Nachbargebiete. Bei Erfolg gilt die Gegend als erobert und kann mit deftigen Steuererhöhungen traktiert werden. So finanziert man künftige Einsätze oder die Erforschung neuer Technologien. Und auch die Freunde des Erforschens „populistischer“ Landschaften brauchen nicht zu darben, denn wo einst Schafe und Rinder in freier Natur weideten, da tummeln sich nun Passanten, Agenten, Autos oder Eisenbahnen auf städtischen Straßen. Wie nicht anders zu erwarten, ist das alles



und mausmäßig dürfen wir von einer feinen Point & Klick-Steuerung berichten.

Fazit: Mag das Konzept hier auch nicht ganz die Klasse der göttlichen Vorgänger erreichen, Spaß macht der futuristische Mix aus Action-Strategical und Wirtschaftssimulation allemal! (jn)

Syndicate Bullfrog

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	78%			83%
Sound	73%			75%
Steuerung	81%			81%
Motivation	80%			80%
Urteil	79%			81%
Preis (DM)	90,-			119,-

Für Geübte

TIPS ZUR TAKTIK

Jedes Strategiegame ist nur die Hälfte wert, kennt man nicht die passende Sieg-Strategie – und genau die wollen wir Euch auf den folgenden Seiten verraten! Hier findet Ihr mega-umfangreiche Tips zu Klassikern wie „Pirates Gold“, „A-Train“ oder „Empire Deluxe“... Und solltet Ihr nicht gleich fündig werden, dann werdet Ihr's vielleicht weiter hinten – beim Querverweis auf Amiga- und PC Joker-Ausgaben nämlich, der Euch verrät, wo und in welcher Ausgabe Ihr Tips, Tricks, Cheats oder Lösungen zu genau Eurem Lieblingsgame finden könnt. Nun aber genug geschwafelt, wir legen los...

A-TRAIN

Wer seinen Bargeldvorrat um ein dezentes Milliönchen erweitern will, der kann das problemlos tun – einfach nur bei gedrückter Shift-Taste das Wort „Cheaterwimp“ eintippen! Da dieser Trick jedoch nur am Amiga funktioniert, hier noch ein paar auch für PC-Besitzer wertvolle Spieltips: Zunächst baut man sich ein Nebengleis an den Startbahnhof, genauso wie im Handbuch beschrieben. Die Nebenstrecke trennt man nun von der Hauptstrecke, sie sollte dann etwa 15 bis 20 Gleisabschnitte lang sein, am Ende wird dann ein großer, moderner Bahnhof samt vier bis sechs Lagerplätzen angelegt. Aber vergeßt nicht, genügend Immobilien für den weiteren Streckenverlauf aufzukaufen, da sonst die Computerspieler das Land für sich beanspruchen und ein Weiterbau unmöglich wird. Jedenfalls kauft man sich nach dem Gleisbau einen Güterzug mit drei Waggons sowie einen Personenzug mit rund 700 Sitzplätzen. Mit dem Güterzug transportiert man nun Baumaterial zum neuen Bahnhof. Dort wird gegenüber sogleich eine Fabrik errichtet, die fortan die Materialien produziert, so daß weni-

ger Transporte nötig sind. Ist erst genügend Baumaterial vorrätig, so kann man auch selbst Bauland schaffen, indem Grundstücke erst auf- und dann wieder verkauft werden – auf solchem Land siedelt der Computergegner seine „Sims“ ganz besonders gerne an. Schafft man nun noch Hotels, Parks oder Sportstätten, so sind dem eigenen Reichtum kaum noch Grenzen gesetzt...

BUNDESLIGA MANAGER

Groß ist die Verwirrung, welcher der zahlreichen BuLiMa-Cheats nun bei welcher Version funktioniert. Hier soll unsere ultimative Cheat-Sammlung Klarheit in die Kloßbrühe bringen: Bei den allerersten Bundesliga-Manager-Versionen stellt man zu Beginn vier Spieler ein, also sich selbst plus drei Mitzocker. Jeden der drei Dummy-Strategen läßt man nun einen Kredit über beispielsweise 2.000.000 aufnehmen, den man sich anschließend auf das eigene Konto überweisen läßt – da die drei Kumpels für den Rechner ja als „menschliche“ Spieler gelten, läßt er das problemlos zu. Auf diese Weise kommt man leicht zu einem Vermögen von sechs

Mille, genug für eine dicke Fußballerkarriere...

Beim nachfolgenden Ballmanager (also dem mit dem „Prof.“ im Namen) begibt man sich statt dessen zur Bank und nimmt dort je drei Kredite in Höhe von einer Mark in Anspruch, bei einer Laufzeit von jeweils drei Monaten. Sodann wird ein vierter Kredit in Höhe von 3.999.997 DM beantragt, woraufhin der Rechner zwar ein wenig protestiert, den Betrag aber trotzdem frohgemut gutschreibt – ohne irgendwelche Schulden aufzurechnen! Da sich die Aktion im übrigen beliebig oft wiederholen läßt, kann man so ein nettes Sümmchen auf die Bank verfrachten.

Ein zweiter Weg ist mit mindestens zwei Mannschaften zu beschreiten: Die erste, wir wollen sie A nennen, setzt einen beliebigen Spieler auf die Transferliste; die zweite (B) nimmt einen Kredit in Höhe von 4.000.000 DM auf. Nun bietet Mannschaft B für den zum Verkauf freigestellten Spieler ihr gesamtes Vermögen auf, also max. 9.999.999 DM, ein Angebot, das Mannschaft A freilich nicht ausschlagen kann. Nun allerdings läßt Mannschaft B den geplanten Vertrag platzen (z.B. durch Forderung einer Vertrags-

Laufzeit von neun Jahren oder ein Jahresgehalt von einer DM), und siehe da – nicht nur darf Mannschaft B ihre ganze Kohle behalten, sondern Mannschaft A bekommt den Betrag darüber hinaus zusätzlich gutgeschrieben! Nun wird der Spieler wieder von der Transferliste genommen und durch einen anderen ersetzt, auf daß das Spiel von vorne beginne und man immer reicher werde...

Beide Tricks funktionieren bei neuen Manager-Versionen zwar nicht mehr, aber die haben ja zum Glück ihre eigenen Macken: Da braucht man beispielsweise bloß das Schild neben der Bank anzuklicken, schon werden bei jedem Druck auf die Mausohren satte 100.000 Marker dem Konto gutgeschrieben! Sichtbar wird das freilich erst, wenn man den Screen verläßt und ihn dann erneut betritt.

Speziell am Amiga gibt's eine zweite, recht witzige Geldscheffel-Methode: Laßt einfach im Hauptbildschirm den Mauszeiger eine Weile stehen. Nach einigen Minuten krabbelt eine Spinne auf den Screen, die sich nun ganz locker zerquetschen läßt – pro Patscher werden fünf Marker gutgeschrieben, dazu gibt's einen völlig kostenlosen

Kommentar des Tierschutz-Vereins.

Heiter weiter zur aktuellen Professional 2.0-Version des Bundesliga-Managers: Dort sollte man mal innerhalb des Einstellungs-Menüs den Cursor genau auf den Pfeil im „Weiter“-Icon plazieren und anschließend die Taste A drücken – schon werden nämlich 99.999.999 Märker dem Konto gutgeschrieben, außerdem hat die eigene Mannschaft fortan die Stärke 99! Diesen finalen Tip haben wir übrigens Benjamin Wölflinger zu verdanken, Danksagungen und Grüße also bitte an ihn...

BURNTIME

In der Endzeit, da geht's heiß her – das meint auch Ralf Zackel, weshalb er eiligst ein paar Tips zusammengestellt hat...

Wichtig ist zunächst ein Techniker in der Truppe, der nämlich kann aus allerhand Unrat recht vernünftige Sachen zusammenbasteln:

1. Stoffreste + defekte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe
2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe

4. Defektes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät

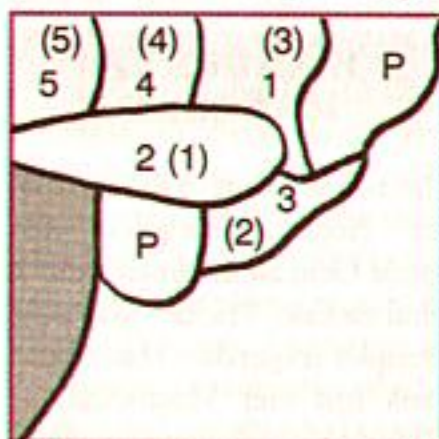
5. Schutzkleidung + Gasmasken + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug

6. Schrauben + Holzstück + Draht = Rattenfalle

Am Anfang sollte man ein Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker anheuert und ihn ins Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das sich zu Beginn im Inventory befindet, in ein Haus – siehe da, wirft man nun einen Blick auf den Infoscreen des Dorfes, so werden dort fortan zwei Tagesrationen Maden produziert, wodurch Euer Überleben vorerst gesichert sein sollte. Als nächstes wird das Umland nach Gegenständen abgesucht, wobei die Fundstücke entweder zum Bau nützlicher Gerätschaften (s. Liste oben) oder zum Tausch mit Händlern gebraucht werden. Nach kurzer Zeit sollte man sich im Besitz von zur Nahrungsproduktion verwendbaren Tools wie Schlangenkorb oder Fang-eisen befinden, die man in ein für die entsprechende Nahrung geeignetes Herstdorf bringt – fortan sollte man Essen genug haben, auch zum Tausch gegen andere Güter.

Im übrigen empfiehlt es sich nicht, auf Dauer mit mehr als

zwei Personen umherzureisen, da einem die Jungs sonst die Haare vom Kopf fressen. Als Reisebegleiter eignet sich neben besagtem Techniker ein Arzt am besten, da jener einige Vorzüge gegenüber Kämpfern (z.B. heilen) besitzt. Solange kein Schutzanzug zu Eurer Verfügung steht, müssen radioaktiv verseuchte Dörfer gemieden werden. Wasserstellen gibt's in praktisch jedem Ort, nur liegen



Castles II

sie manchmal in Steinhaufen oder Felsspalten verborgen. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert.

CASTLES 2

Anzuraten ist, zunächst die Plots abzustellen, da sich so am besten Kriege vermeiden lassen,

die nur unnötig Geld kosten würden. Des weiteren sollten die Ressourcen auf „Balanced“ eingeregelt werden – alles klar? Gut, dann starten wir ins Spiel als Herr von Albion...

Zuallererst werden die „Stocks“ aktiviert und das vorhandene Material gefördert, als da wären z.B. Gold- und Holzvorräte. Danach kundschaftet Ihr die Länder der Reihe nach, so wie auf der Karte eingezeichnet, aus – sollten die mit „P“ gekennzeichneten Ländereien noch nicht dem Papst gehören, dann macht Euch schleunigst über sie her und vermacht sie dem frommen Mann! Sobald Ihr die Länder unter Eure Fuchtel gebracht habt, gibt es nur noch einen Zugang zu Eurem Reich, der folglich recht leicht zu verteidigen ist. Nun werden ein paar mindestens 100 Punkte dicke Burgen in die Natur gepflanzt, die Reihenfolge des Burgenbaus könnt Ihr anhand der Ziffern in Klammern erkennen.

Damit seid Ihr gerüstet für den Kampf um den Thron. Zunächst werden alle Ressourcen auf 15 Einheiten und die Armeen auf Maximalstärke gebracht. Nun solltet Ihr Spione in die verschiedenen Feindeslager entsenden, auf daß Euch deren Zustand gewahr werde – den Schwächsten der Jungs könnt

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

+ PC + PC + PC + PC +

Aces over Europe	DA 75.*
Archer McLeans Pool	DA 63.
Betrayal at Krondor	DV 75.
Burntime	DV 79.
Eishockey Manager	DV 78.
Empire Data Disk	E 49.
Eye of the Beholder 3	DV 86.
Fields of Glory	DV 84.
Flightsimulator 5	E 87.
- Scenery Paris/New York je	E 49.
Freddy Pharkas	DV 67.
Goal	DA 63.
Ishar 2	DV 58.
Lands of Lore	E 63.
Links 386 PRO	DA 84.
Links 386 Course je	E 44.
Maniac Mansion 2	DV 86.
NHL Hockey	DA 79.*

+ PC + PC + PC + PC +

Oxyd (incl. Buch)	DV 59.
Pinball 8 Ball DeLuxe	E 66.
Pinball Dreams	DA 66.
Pirates Gold	DV 84.*
Privateer	DA 86.*
Protostar	DV 75.
Railroad Tycoon DeLuxe	DA 76.
Reach for the Skies	DV 59.
Seven Cities of Gold 2	E 65.
Strike Commander	DA 84.
Strike Com. Operation	DA 37.
Stronghold	E 66.
Syndicate	DV 78.
Take a Break Pinball	DV 62.
The Legacy	DV 84.
Tornado	DA 67.
Wall Street Manager	DV 82.50
Wing Com. Academy	DA 66.

+ CD ROM + CD ROM +

7th Guest	DA 126.
Burntime	DV 79.
Chess Maniac	DA 79.
Der Patrizier	DV 84.
Eric the Unready	E 61.
Eye of the Beholder 3	E 69.
Gunship 2000 & Mission	E 94.
Kings Quest 6	DA 79.
Laura Bow 2	DA 75.
Legend of Kyrandia	DV 75.
Maniac Mansion 2	DA 86.
Sherlock Holmes 3	E 99.
Ultima Underworld 1&2	E 87.
NIGHT OWL 9.0	E 69.
Shareware 93	E 58.
Shareware Overload	E 35.
Super CD II Share	E 35.
Windows 93 Shareware	E 58.

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

+++ AMIGA +++

Burntime	DV 69.
Chaos Engine	DA 51.
Combat Air Patrol	DA 63.
F 17 Challenge	DA 29.
Global Gladiators	DA 49.
Goal	DA 54.
Lost Vikings	DV 68.50
Lothar Matthäus	DV 63.50
One Step Beyond	DA 39.
Soccer Kid	DA 55.
Syndicate	DV 62.
War in the Gulf	DV 68.50
Woodys World	DA 51.
Yol Joe!	DA 56.

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Ihr daraufhin überrennen, danach schließt Ihr mit den anderen Feinden Friedensverträge ab, damit Ihr Euch wieder erholen könnt. Ist die Genesung vollendet, kommt der nächste Gegner dran...

Während der Schlachten ist grundsätzlich darauf zu achten, die guten Beziehungen zum Papst aufrechtzuerhalten – sollte nämlich während des Spielverlaufs einer der Gegner Ansprüche auf den Thron anmelden, so müßt Ihr sofort mit „Claim“ intervenieren. Das aber geht nur, wenn Ihr mindestens sieben Beziehungspunkte zum Oberhaupt der Kirche in Besitz habt – schenkt dem Knaben doch einfach eines Eurer kleineren Länder, das stimmt ihn bestimmt gnädig...

CIVILIZATION

Ein Cheat für die PC-Version gefällig? Aber bitte sehr, hier kommt er: Tippt einfach bei gedrückter Shift-Taste die Tastenkombination

„1234567890qwertyuiopasdfghjkl“ ein, und wiederholt dann den ganzen Krempel mit der ALT-Taste. Nachdem die Prozedur abgeschlossen ist, solltet Ihr noch unentdeckte Gebiete erkennen können. Beim Anklicken feindlicher Truppen läßt sich außerdem das Zielgebiet ausmachen, außerdem lassen sich die gegnerischen Städte nach Belieben manipulieren.

EISHOCKEY MANAGER

Um bei Software 2000s eiskalter Hockey-Simulation ans große Geld zu kommen, helfen bloß eiskalte Tricks – wie zum Beispiel folgender: Man spiele stets mit vier Mannschaften. Drei davon nehmen nun einen Kredit über 2.000.000 DM auf und setzen alsdann ihren teuersten Spieler (also z.B. den Torwart) auf die Transferliste. Diese Jungs kauft man billig ein und gibt sie sogleich wieder zum Verkauf frei, denn nun müssen

die anderen Mannschaften bis zum Doppelten von dem bleichen, was Ihr gerade noch ausgegeben habt – auf diese Weise baut man sich ein dickes Finanzpolster auf und verschafft sich zugleich einen Kader guter Eishockey-Cracks.

Für gewöhnlich müßten die sauer verdienten Kohlen nun unverzüglich in Jugendarbeit, Saunagänge und Massagearbeiten investiert werden, aber das ist unnötig, wenn man nämlich den ganzen Monat über sämtliche Leistungen voll beansprucht und dann vor Monatsende alle Jugendarbeit oder Saunagänge komplett streicht – denn siehe da, am Zahltag braucht nix bezahlt zu werden, absolut Null komma gar nix!

Abschließend hätten wir da noch einen Trainingsplan anzubieten, der Euch zwar nicht automatisch zu Meisterehren verhilft, aber doch ein gutes Stück auf dem Weg dorthin voranbringen dürfte...

Montag: Sauna, Taktik, Spiel- bzw. Schußtraining

Dienstag: Lauftraining, Technik, Penalty, Taktik

Mittwoch: Trainingsspiel, Penalty, anschließend frei

Donnerstag: Sauna, Krafttraining, Taktik, Trainingsspiel

Freitag: Schuß- und Lauftraining, Technik, Penalty

Samstag: Kraft- und Lauftraining, anschließend frei

Sonntag: Nur Taktik und Penalty

Dank, Dank und nochmals Dank für diese grandiosen Hilfen an Matthias Warn, Carsten Krebber und Michael Maaß.

EMPIRE DELUXE

Wer bei „Empire Deluxe“ im Advanced-Modus spielt, wird sicher schon gemerkt haben, daß die alten, gemütlichen Strategien nicht mehr greifen – neue Taktik braucht das Inselreich! Hier ist sie, exklusiv von unserem hauseigenen Joe...

Zunächst mal ein Blick auf die verschiedenen Einheiten: Infantry ist unumgänglich, weil damit Städte erobert werden können. Diese Fähigkeit besitzt auch Ar-

mor, allerdings kann man eine Infantry-Einheit viel schneller produzieren, was zu Beginn von entscheidender Bedeutung sein mag – im weiteren Verlauf sollte man sich dann mehr auf Armors konzentrieren. Destroyer waren m.E. schon immer recht fragwürdig, und daran hat sich nix geändert. Obwohl etwas schneller als die übrigen Schiffe, sind sie letzten Endes einfach zu schwach. Konzentriert Euch lieber gleich auf Cruiser, um mit ihnen das Rückgrat Eurer See- flotte aufzubauen. Submarines haben einen begrenzten Nutzen, weil sie gut schleichen und auch mal ganz ordentlich zuschlagen können. Ein paar Subs für konkrete Spezialaufgaben (z.B. Transporterjagd hinter den feindlichen Linien) sollte man haben, aber übertreibt es nicht. Dasselbe in Grün gilt in Hinblick auf Battleships – für die Massenproduktion sind sie einfach zu teuer. Transporter sind natürlich unverzichtbar; nur damit bringt Ihr Eure Infantries und Armors auf andere Inseln, also bloß nicht zu wenige von denen! Carrier haben mich noch nie überzeugt, und nachdem man nunmehr Airbases als Zwischenstationen für Flugis bauen darf, kann man sie links liegenlassen. Stichwort Flugis: Fighter sind sehr nützlich als Erkunder, und vor allem taugen sie zur Bekämpfung von Bombern. Bomber wiederum werden dann wichtig, wenn Ihr die ersten feindlichen Städte entdeckt habt und sie schwächen wollt.

Zur Spielstrategie: Fremde Inseln möglichst erst erkunden, bevor man alle Küstenstädte zugleich attackiert. Wenn das nicht geht (weil die Insel z.B. zu groß ist), sollte man trotzdem mehrere Städte auf einmal erobern und durch Nachschublieferungen sicherstellen, daß man sie auch halten kann. Dann je nach Ressourcenlage auf dem Landweg langsam vorrücken oder mit einem zweiten Schlag den Rest der Insel erobern. Sinnvoll sind immer ein paar Scheinangriffe an anderer Stelle, um von Euren eigentlichen Plänen abzulenken. Die Verteidigung eigener Orte

Sie wollen immer das Beste?

Mega Soft

WARE VERSAND
Sekt oder Selters?

Täglicher Bestellservice
Mo. bis Fr. 10.00 – 19.00 Uhr
Sa. 10.00 – 13.00 Uhr
04221/64483
HUNTESTRASSE 2
27749 DELMENHORST

		PC	AMIGA			PC	AMIGA
A-Train	DV	82,90	92,90	Privateer	DA	–	89,90
Ambush at Sorinor	DV	–	89,90	Ragnarok	DV	a.A.	89,90
Ancient Art of War ...	DA	64,90	89,90	Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,90	79,90
Battle Isle Team + CD	DV	69,90	79,90	Seven Cities of Gold 2	E	–	69,90
Burntime	DV	69,90	82,90	Siege	E	–	66,90
Campaign	MV	66,90	76,90	Sim Ant	DV	89,90	89,90
Civilization	DV	79,90	99,90	Sim City 2000	DA	–	a.A.
Clash of Steel	E	–	79,90	Sim Earth	DV	86,90	94,90
Conquestador	DV	76,90	76,90	Sim Farm	DA	–	89,90
D-Day	E	92,90	76,90	Space Legends	DA	59,90	69,90
Der Patrizier	DV	74,90	86,90	Spaceward Hol	DV	–	86,90
Dune II	DV	56,90	64,90	Special Forces	DA	79,90	86,90
Elysium	DV	59,90	69,90	St. Thomas	DV	a.A.	a.A.
Empire Deluxe	E	–	76,90	Star Control 2	DA	–	69,90
Erben des Throns	DV	74,90	82,90	Star Legions	E	–	72,90
Fallen Empire	DV	89,90	94,90	Starbyte No. 2 Collection	DV	74,90	86,90
Fantastic Worlds	DA	79,90	86,90	Starlord	DA	–	a.A.
Fields of Glory	DV	a.A.	89,90	Steel Empire	MV	69,90	72,90
Frontier: Elite 2	DV	a.A.	a.A.	Stronghold	E	–	69,90
Global Conquest	DA	–	89,90	Subtrade	DV	a.A.	–
Global Effect	MV	69,90	72,90	Syndicate	DV	64,90	79,90
Hannibal	DV	69,90	82,90	The Perfect General	DV	82,90	86,90
History Line + CD	DV	82,90	82,90	Transarctica	MV	52,90	52,90
Maelstrom	DV	a.A.	a.A.	Twilight 2000	DV	79,90	89,90
Mega-lo-Mania	DV	19,95	79,90	V for Victory I-IV	E	–	76,90
Patriot	DA	–	84,90	Vikings – Fields of C.	DA	69,90	86,90
Pirates! Gold	DV	29,95	89,90	Wallstreet Manager	DV	–	84,90
Populous & Sim City	DV	76,90	76,90	War in the Gulf	DV	74,90	79,90
Populous 2	DV	66,90	79,90	Warlords 2	E	a.A.	86,90
Powermonger	DA	69,90	69,90	When two Worlds War	DA	74,90	79,90

Die angegebenen Preise sind Versandpreise!

Versand per NN + 12,00 DM bei Vorkasse Eurocheck + 7,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

ist wesentlich schwieriger geworden. Grundsätzlich hat es sich bewährt, ein paar größere Einheiten vor dem Hafen patrouillieren zu lassen (besonders wichtig bei exponierter geographischer Lage). Ein Cruiser oder Battleship im Hafen ist auch nicht schlecht, weil man dann gegnerische Landeinheiten bombardieren kann, die irgendwo auf der Insel gelandet sind und sich nun von hinten anschleichen. Städte, die in der Nähe von feindlichen Eilanden liegen, benötigen auf jeden Fall einige ständig herumkurvende Fighter, denn wenn ein gegnerischer Bomber durchbricht, kann das peinlich werden!

Prinzipiell gilt: 1) Die Produktspezialisierungen der Städte nutzen, wenn es nur irgendwie vernünftig möglich ist. 2) Städte mit niedriger Produktivität erst mal aufbauen lassen, bis wenigstens 100% erreicht sind (es sei denn, der akute Kriegsverlauf zwingt zum Gegenteil) – langfristig lohnt es sich. 3) Blitzüberfälle auf Städte, die in einem Zug abgewickelt werden können, funktionieren wegen des größeren Sichthorizonts nicht mehr; ein oder zwei Cruiser, die einem Transporterkonvoi vorausschwimmen, sind somit noch wichtiger geworden. 4) Man sollte sich nicht auf jedes x-beliebige Gefecht einlassen, sondern nur dann ballern, wenn man einigermaßen sicher auf Sieg hoffen darf oder wenn besondere Umstände dafür sprechen. 5) Und nach wie vor gilt, daß Angriff die beste Verteidigung ist...

SIM CITY

Alt, aber gut und vor allem noch nie in den Joker-Magazinen abgedruckt: Gibt man im Edit-Menü bei gedrückter Shift-Taste FUND ein, so werden 10.000 Dollar gutgeschrieben. Weil das aber nur fünfmal klappt und anschließend ein Erdbeben folgt, sollte man die Aktion am besten gleich zu Beginn starten, denn dann steht ja noch nicht allzuviel, was kaputtgehen könnte. Ob der Cheat auch beim angekündigten Sim City 2000

funktioniert, müßt Ihr allerdings schon selbst probieren, bis zum Redaktionsschluß hatten wir das Megagame noch nicht zum Test hier in der Redaktion...

PIRATES GOLD

Siebzehn Mann auf des toten Manns Kiste, yo ho, und 'ne Buddel voll Rum – ja, lebenswert ist das Piratenleben allemal, aber so richtig lustig wird's eigentlich erst mit folgenden Tips von Matthias Steidl! Na, dann schwing mal das Holzbein, Matz...

Als braver Pirat sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein bißchen zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn recht alt und die Mannschaft oft schon unzufrieden ist. Die Auswirkungen des Alters auf den Rest des Spiels werden später erläutert. Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits gute Schiffe und eine große Mannschaft besitzt, dürfte man anfänglich einige Erfolge haben. Hat man also ein paar Kämpfe hinter sich und ist mit der Steuerung vertraut, kann die eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, nicht Spanien als Heimatland zu wählen, da man im Spiel durch einen „Privatkrieg“ gegen die Spanier meist die besten Erfolge erzielt. Zu bevorzugen sind die Franzosen oder Engländer. Außerdem sollte als Zeitperiode 1560 gewählt werden – in dieser Zeit sind die Städte am leichtesten zu erobern, wodurch sich die gewinnträchtigen Silber- und Goldflotten der Spanier lockerer ausrauben lassen. Das einzige Problem, das diese Zeit aufwerfen kann, ist, daß man irgendwann seine angehäuften Waren nicht mehr los wird.

Die Wahl der Schwierigkeitsstufe ist reine Geschmackssache, obwohl zu Beginn natürlich der Anfängerlevel anzuraten ist. Als herausragendes Talent ist Kanonenschießen zu empfehlen. Die anderen „Skills“ sind aber auch nicht übel, beispielsweise wird die Konstitution eines medizinisch begabten Jung-Piraten

im Alter nicht so schnell geschwächt wie die anderer. Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meistens, deswegen ist Fechtalent nicht so wichtig.

Als bald legt man mit seinem mehr oder weniger guten Schiff samt Besatzung in einem Hafen der Karibik an. Die Mannschaft ist fast das Wichtigste im ganzen Spiel: Mit einem kleinen Team (30 bis 50 Mann) kann man, je nach Schiffstyp, oft nicht alle Kanonen abfeuern. Außerdem hat man natürlich Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht antreten muß. Städte mit 200 Wachsoldaten mit einer Crew von 50 Piraten angreifen zu wollen, grenzt vor allem über den Landweg an Selbstmord, andererseits ist eine Mannschaft aus über 500 Leuten extrem schwer bei Laune zu halten – und sobald die Leute einmal sauer (angry) sind, muß man mit Meutereien rechnen, die stets eine Menge Geld kosten. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Bei 500 Mann muß man zudem permanent Angriffe fahren, um genügend Lebensmittel für alle zu haben. Sollte es Euch dennoch gelingen, rund 700 zufriedene Piraten unter Eure Fuchtel zu bringen, läßt sich praktisch jedes Ziel problemlos attackieren. Eine Methode, um große Crews bei Laune zu halten, ist folgende: Man greift eine große Stadt an (z.B. Cartagena). Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht des Gegners ab, indem man den Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch den Wald, um nicht gesehen zu werden, und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man mit etwas Glück eine Menge Geld und schafft es dadurch häufig, die nun wesentlich kleinere Mannschaft etwas aufzumuntern. Sollte die „Party“ danach immer noch unzufrieden sein, besucht man eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze un-

KOPMANN

computer

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

		PC	AMIGA
1869	DV	74,95	64,95
A-Train	DV	99,95	69,95
A-Train Construction Set	DV	49,95	44,95
Abandoned Places 2	DV	-	59,95
Airbus A320 USA Edit.	DA	89,95	89,95
Air Force Commander	DA	79,95	54,95
ATAC	DA	89,95	-
B-17 Flying Fortress	DA	89,95	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	49,95	44,95
Body Blows	DA	54,95	49,95
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	69,95	59,95
Burntime	DV	89,95	59,95
Captive	DA	59,95	-
Chessmaster 3000	EA	59,95	-
Civilization	DV	99,95	74,95
Cohort 2	DA	19,95	-
Darkseed 1.5	DV	79,95	69,95
Der Patrizier	DV	79,95	69,95
Discovery	DA	19,95	-
Dune II	DV	67,95	54,95
Eishockey Manager	DV	89,95	67,95
Elysium	DV	74,95	74,95
F-117 A Nighthawk	DA	99,95	74,95
Football Manager 3	DV	89,95	79,95
Hannibal	DV	89,95	59,95
History Line 1914-1918	DV	79,95	69,95
Human Race	DA	54,95	49,95
Jonathan	DV	89,95	74,95
Jurassic Park	DV	69,95	54,95
KGB	DV	59,95	49,95
Kings of Adventure	DA	89,95	64,95
Links 386 PRO	DA	99,95	-
Lothar Matthäus Fußball	DV	69,95	59,95
Maniac Mansion 2	DV	89,95	-
Mario wird vermißt	DV	79,95	-
Monopoly	DV	79,95	-
Oil Imperium	DV	19,95	14,95
One step beyond	DA	49,95	49,95
Overdrive	DA	-	49,95
Red Baron	DV	79,95	-
Pacific Strike	DA	99,95	-
Pirates!	DA	29,95	29,95
Pirates Gold	DV	99,95	-
Powermonger	DA	74,95	59,95
Sim Ant	DA	89,95	79,95
Sim City Deluxe	DV	69,95	89,95
Sim Earth	DA	99,95	89,95
Sim Life	DV	99,95	89,95
Street Fighter 2	DA	59,95	54,95
Stronghold	EA	69,95	-
Space Legends	DV	79,95	64,95
Syndicate	DV	89,95	59,95
The Greatest	DV	59,95	49,95
The Incredible Machine	DV	69,95	-
Transarctica	DV	59,95	54,95
Ultima 7	DV	89,95	-
Ultima Underworld 2	DA	79,95	-
Wallstreet Manager	DV	89,95	-
X-Wing Mission Disk	DA	44,95	-
Zak McKracken	DV	39,95	34,95

10 Disketten NN 3,5" 2DD 7,95

Liste für ATARI ST, C64,

CD-ROM, AMIGA CD³² kostenlos

Gesamt-KATALOG 93/94 mit über

3.000 Video- und Computerspielen 5,50

Versandkosten:

Vorkasse DM 7,90 - Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.
Ab DM 300,- versandkostenfrei.

29506 Uelzen - Postfach 1616

ter den restlichen paar Mannen auf. Okay, anschließend hat man zwar nur noch wenig Leute und ein nicht ganz so tolles Schiff, aber die eigene Haut ist gerettet, und man besitzt mehr Privatvermögen.

Zum Thema Kampf: Grundsätzlich ist zu sagen, daß Flucht immer sehr schlecht ist, wenn man bereits angegriffen hat – also nur lospreschen, wenn die Chance zum Sieg besteht. Der Kampf gegen Städte sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat, als Soldaten am Ort stationiert sind, sollte man sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt zu landen, damit diese nicht gewarnt ist und ihr Gold nicht weggeschafft wird. Außerdem steigert das die Chance, direkt zu fechten und nicht erst auf Land kämpfen zu müssen. Hat man weniger Männer, als Soldaten existieren, sollte der Ort am besten in Ruhe gelassen werden. Wenn es jedoch einen großen Vorteil bringen würde (Silberflotte...), dann ist der Kampf Meer gegen Schiff anzuraten, sofern man genügend Übung im Seekampf hat. Weht aber der Wind aus der Richtung der Festung, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung. Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen besitzt, angreifen und dann wieder fechten.

Besteht nach einer Stadteroberung die Möglichkeit, einen neuen Gouverneur einzusetzen, so sollte man dabei auch mit politischem Geschick vorgehen. Ein Beispiel: Im Spiel ist man Engländer. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Man erobert eine spanische Stadt. Da die Spanier dadurch automatisch böse auf einen sind, wird man die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind. Wer sich für die Franzosen entscheidet, erhöht die Wahrscheinlichkeit, von ihnen

geadelt zu werden, enorm, und die Engländer sind auch glücklich – also alles Friede, Freude, Eierkuchen auf See! Wenn es auf dem Wasser übrigens zur Begegnung mit anderen Schiffen kommt, sollte man zunächst schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind gefährliche Gegner, da sie immer mehr Männer und Kanonen an Bord haben als Händler mit dem gleichen Schiffstyp – dafür springt beim Gouverneur für jeden unschädlich gemachten Piraten ein Adelstitel sowie für einen Piratenfang ein schönes Lösegeld heraus. Der Versuch, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen, lohnt sich aber bloß für wirkliche Vollblut-Segler. Zu Beginn sollte man sich langsam an immer bessere Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und aus normalen bzw. Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnelle Galeere wird gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wenig, schnell und trotzdem mit guter Feuerkraft ausgestattet ist (die Fregatte in späteren Zeitepochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere). Die anderen Galeeren dienen nur zum Transport. Wenn man sich also entschließt, anzugreifen, sollte man zunächst das gegnerische Schiff etwas demolieren. Auch hier kann es jedoch wieder zu verschiedenen Situationen kommen: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man am Anfang seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn kein Hafen mit der Möglichkeit, Schiffe zu reparieren, in der Nähe ist.

Apropos Hafen: Im allgemeinen ist es eher ungünstig, Städte zu besuchen. Dies wirkt sich nämlich schlecht auf die Laune der Mannschaft aus, besonders wenn man neue Männer anheu-

ert. Andererseits ist es oft nötig, in einen Hafen einzulaufen, sei es, um Schiffe zu reparieren, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen und sich einen neuen Adelstitel oder eine Frau zu besorgen. Eine Heirat mit einer richtigen Schönheit hebt den Piratenpunktepegel übrigens mehr als die Verhelichung mit einem Mauerblümchen. Erhält man Informationen über verschollene Familienmitglieder, diesen nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß. Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich auch im klaren darüber sein, ob die Einwohner feindlich oder freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn man einfach in feindlichen Gefilden ankert. Fängt man einen Piraten in feindlichen Gewässern, kann man ihn durchaus auch nach der Silber- oder Goldflotte fragen. Piraten müssen immer an das Land abgegeben werden, in dessen Hoheitsgebiet man sie gefangen hat. Beispiel: Ein Pirat aus englischem Gebiet wird zum englischen Gouverneur verfrachtet. Ist man jedoch mit den Engländern verfeindet, kann man den Gefangenen auch ein wenig ausquetschen, da der Knabe ohnehin nicht ausgeliefert werden kann und daher irgendwann flieht. Ähnlich ist mit Piratenfängern zu verfahren. Nun noch etwas zum „Jagdrevier“: Am günstigsten ist es, an der Küste von Südamerika auf Schiffsfang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch recht dicht stehen, so daß man genügend Beute finden dürfte. Sobald in den meisten Städten eigene Gouverneure postiert sind, kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder, besser noch, über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren; in Landnähe kreu-

zen nämlich mehr Schiffe, die Mannschaft läuft also auf der langen Fahrt nicht so schnell Gefahr, gelangweilt und folglich sauer zu werden.

Ein nicht unwichtiger Aspekt ist, wie eingangs erwähnt, das Alter. Bei diesem Spiel ist hohes Alter von Nachteil: Es leidet die Gesundheit, das senkt wiederum die Moral der Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän Dienst tut. Also werden die Piraten schneller unzufrieden, und man bekommt weniger Piratenpunkte. Einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik: Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte (und damit die nähere Umgebung) den Spaniern. Da man nun einmal Pirat ist und ehrlicher Handel schwerfällt, muß man kämpfen, und zwar am besten hauptsächlich für eine Seite. Da die Holländer in dieser Zeit kaum vertreten sind, bekämpft man sie meist auch nicht, so kann man später von ihnen geadelt werden. Schwierig wird's, wenn sich momentan niemand bekriegt, dann kann man eigentlich nur durch Abliefern von Piraten oder durch Einsetzen von Gouverneuren in der Gunst des jeweiligen Königs steigen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht sehr ins Gewicht fällt. Wenn schließlich die meisten Städte den Freunden gehören und man von ihnen den höchsten Adelstitel erhalten hat, kann man durchaus die Seiten wechseln, um auch z.B. von den Spaniern geadelt zu werden. Läßt man sich übrigens etwas Zeit und sucht nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt auf, bekommt man bei späteren Adelstiteln zusätzlich jede Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf den Piratenpunktstand auswirkt. Wer alle diese Regeln beherzigt, kann nach einigen Jahren Piratenleben Königsberater werden – viel Spaß beim Entern!

Titel	Ausgabe	Rubrik
1869	PCJ 6/92	Tips
1869	PCJ 3/93	Cheat
A-Train	AJ 9/93	Cheat
Battle Isle	AJ 11/91	Codes
Battle Isle Datadisk 1	AJ 9/92 u. PCJ 4/92	Codes
Battle Isle Datadisk 2	AJ 7/93 u. PCJ 8/93	Codes
Black Gold	AJ 4/92	Freezer
Bundesliga Manager	AJ 3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	AJ 12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	AJ 4/92	Cheat
Bundesliga Manager Prof.	PCJ 2/92	Cheat
Chip's Challenge	AJ 3/91	Codes
Chip's Challenge	AJ 4/91	Codes
Chip's Challenge	AJ 10/91	Codes
Civilization	PCJ 4/92	Tips
Defender of the Crown	AJ 5/91	Cheat
Der Patrizier	AJ 9/92	Tip
Der Patrizier	PCJ 5/92	Cheat
Der Patrizier	PCJ 1/93	Cheat
Deuteros	AJ 1/92	Tip
Devious Designs	AJ 3/92	Codes
Devious Designs	AJ 4/92	Codes
Devious Designs	AJ 5/92	Codes
D/Generation	AJ 10/92	Freezer
Dune	AJ 10/92	Tip
Dune	PCJ 4/92	Tip
Dune 2	AJ 5/93	Tip
Dune 2	PCJ 3/93	Tips
Dune 2	PCJ 9/93	Tip/Cheat
Eishockey Manager	AJ 7/93	Tips
Eishockey Manager	PCJ 9/93	Tips
Fields of Glory	PCJ 10/93	Tips
Gem'X	AJ 5/91	Codes
Gem'X	AJ 2/92	Cheat
Genghis Khan	AJ 5/91	Tip
Global Effect	AJ 11/92	Cheat
Hannibal	AJ 9/93	Tips
Historyline	AJ 1/93	Codes
Historyline	PCJ 1/93	Codes
Historyline	PCJ 2/93	Codes
Incredible Machine	PCJ 3/93	Codes
Invest	AJ 12/90	Tip
Invest	AJ 5/91	Tip
Lemmings	AJ 2/91	Codes
Lemmings	AJ 4/91	Tip/Codes
Lemmings	AJ 1/92	Freezer
Lemmings Datadisk	AJ 1/92	Codes
Lemmings Datadisk	PCJ 6/92	Cheat
Lemmings II	AJ 5/93	Tip
Lemmings II	AJ 4/93	Freezer
Lemmings II	PCJ 8/93	Cheat
Life & Death	AJ 9/93	Tips
Locomotion	AJ 9/92	Codes
Locomotion	AJ 12/92	Freezer
Logical	AJ 9/91	Codes/Cheat
Logo	AJ 10/90	Codes
Logo	AJ 11/90	Codes
Loopz	AJ 2/91	Codes
Mad TV	AJ 9/92	Cheat
Mad TV	AJ 4/92	Tip
Mad TV	PCJ 2/92	Cheat
Mad TV	PCJ 3/92	Cheat
Mega-lo-Mania	AJ 12/91	Tip/Codes
Midwinter 2/Fallen Empire	AJ 1/92	Lösg./Karten
Night Shift	AJ 2/91	Codes
Night Shift	AJ 5/91	Cheat
Nuclear Wars	AJ 5/90	Tip
On the Road	PCJ 2/93	Tips
Pirates!	AJ 9/90	Tip
Player Manager	AJ 7/90	Tip
Player Manager	AJ 9/90	Tip
Player Manager	AJ 1/92	Freezer
Populous	AJ 12/91	Cheat
Populous 2	AJ 2/92	Codes/Cheat
Populous 2	AJ 3/92	Tip
Populous 2	AJ 7/92	Cheat
Populous 2 - Challenge Games	AJ 3/93	Codes
Populous 2	PCJ 2/93	Codes
Populous 2	PCJ 4/93	Tip
Powermonger	AJ 1/91	Tip
Powermonger	AJ 4/91	Tip
Push Over	AJ 9/92	Codes
Puzznic	AJ 3/91	Tip
Railroad Tycoon Deluxe	PCJ 10/93	Cheat
Rampart	AJ 1/93	Tip
Rampart	PCJ 2/93	Cheat
Return of Medusa	AJ 11/91	Cheat
Shiftrix	AJ 9/91	Codes
Sim Ant	AJ 7/92	Cheat
Sim Ant	PCJ 3/92	Tips
Space Crusade	AJ 1/93	Freezer
Space Max	PCJ 3/92	Tips
Spherical	AJ 4/91	Codes
Star Control II	PCJ 2/93	Lösg./Karte
Star Control II	PCJ 4/93	Tip
Starbyte Supersoccer	AJ 1/93	Freezer
Storm Master	AJ 7/92	Cheat
Storm Master	PCJ 5/92	Cheat
Supremacy	AJ 12/90	Tip
Syndicate	AJ 10/93	Cheat/Tips
Syndicate	PCJ 9/93	Cheat
Tangram	AJ 7/91	Codes
The Humans	AJ 1/93	Tip
The Humans	AJ 12/92	Codes
The Humans	PCJ 1/93	Codes
Think Cross	AJ 12/91	Codes
Transarctica	AJ 7/93	Lösg./Karten
Transarctica	PCJ 3/93	Lösg./Karten
Transworld	AJ 1/91	Tip
Troddlers	AJ 12/92	Codes
Utopia	AJ 12/91	Tip
Warlords	AJ 7/91	Tip
Winzer	AJ 3/92	Cheat

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Lahner (verantw.)

Produktionsleitung
Brigitte Lahner

Chefredakteur
Michael Lahner (ml)

Reproduktion
Profil-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Projektleiter
Oskar Dzierzynski (od)

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmaier
A - 3105 St. Pölten

Leitender Redakteur
Richard Löwenstein (rl)

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande,
Italien und Griechenland

Redaktion

Manfred Dey (md)
Reinhard Fischer (rf)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Netzelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Erscheinungsweise

SONDERHEFTE des Joker Verlags erscheinen sporadisch etwa
dreimal jährlich.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bräunleutungen werden gerne von der
Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter
sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung an-
geboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der
Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck
in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Verein-
barung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haf-
tung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Ein-
sendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistentin
Dorothea v. Fromay

Layout

Profil-Studio GmbH,
Grasbrunn

Fotografie

Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Urheberrecht

Alle in SONDERHEFTEN erschienenen Beiträge sind ur-
heberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vor-
behalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der
schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag
Inh. Michael Lahner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/46 37 00
Tel. Redaktion: 089/46 38 23 oder 460 58 22
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/460 49 77



BÜROSYSTEME

Stefan Blömer - Fachhändler für

- BÜROMÖBEL
- KOPIERER
- TELEFAX-GERÄTE
- SCHREIB-SYSTEME
- AUTO-TELEFONE
- COMPUTER
- und und und ...

Petersilienstraße 31
49740 Haselünne
Telefon 0 59 61 - 79 44
Telefax 0 59 61 - 79 45



Keine Ahnung, sagt Ihr es uns! Wir wissen bloß, daß es weitergeht – welchem Thema sich das nächste Joker-Sonderheft widmen wird, liegt hingegen ganz bei Euch...

Klaro, wir fabrizieren solche Sondernummern schließlich nicht zum Privatvergnügen, sondern für Euch – Ihr sollt daher auch bestimmen, worum es in der nächsten Ausgabe gehen soll. Ein paar Vorschläge können wir Euch aber schon machen: Wie wäre es mit Sport? Oder steht Ihr mehr auf Action? Ist Euch ein reines Lösungsheft lieber? Oder vielleicht mal eines mit lauter Interviews von Programmierern, Designern und anderen interessanten Persönlichkeiten des Digi-Entertainments?

Falls Euch eine dieser Ideen besonders zusagt oder Ihr einen ganz persönlichen Vorschlag machen wollt, dann schreibt einfach an:

Joker Verlag
„Sonderheft“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Im übrigen sind wir auch sonst stets für Anregungen, Lob oder Kritik zu haben. So wie Ihr bestimmt nichts dagegen haben werdet, daß wir Euch hier noch eine Auswahl der kommenden Stratego-Highlights aufgelistet haben, komplett mit dem voraussichtlichen Erscheinungstermin. Tja, dann wünschen wir mal allzeit die richtige Strategie!



Little Road, Chelton 02.02.1950

Handwritten text: "Handwritten text: 'Trotz allem...'"

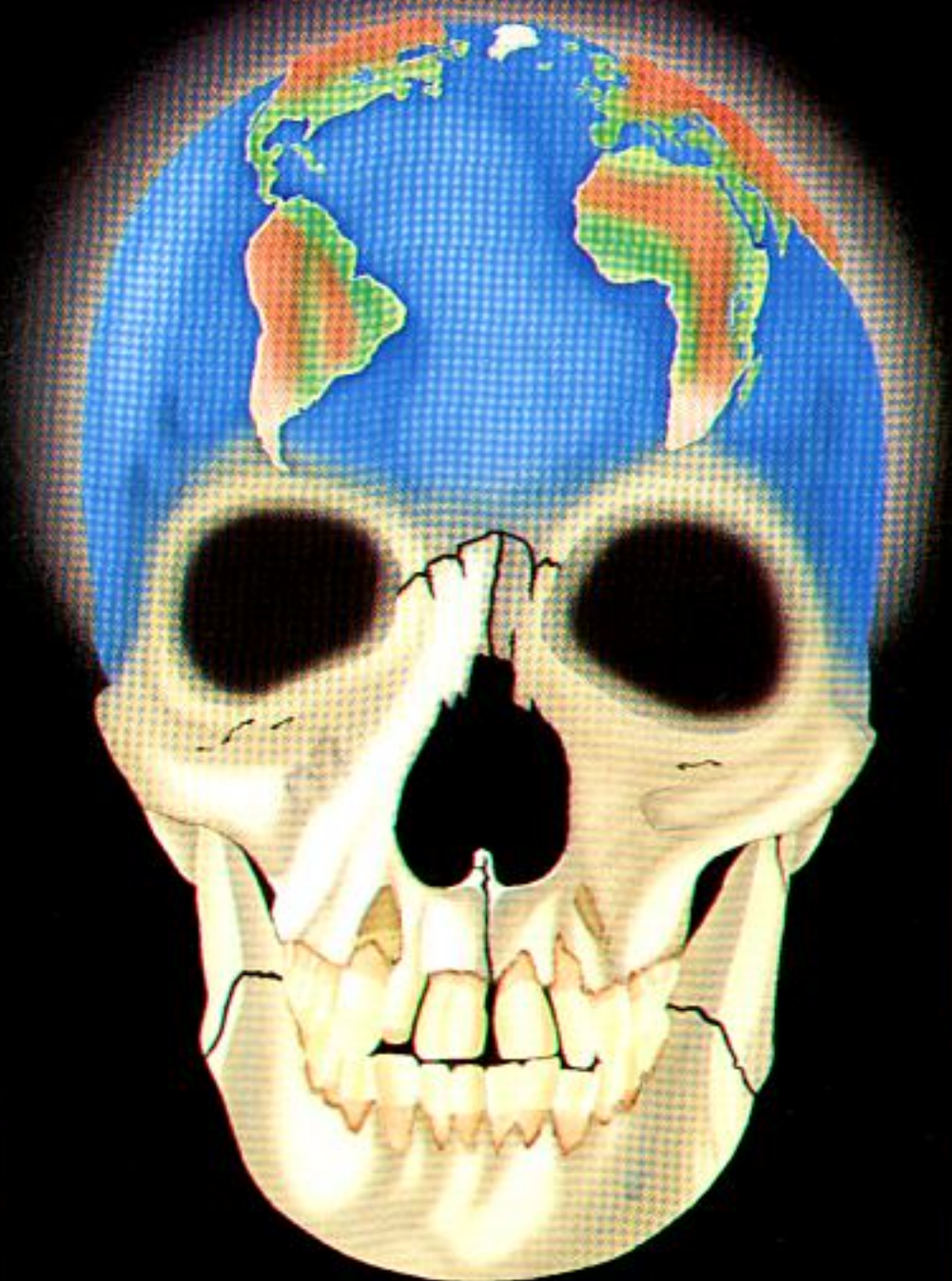
DIE STRATEGIE DER ZUKUNFT

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Airlines	Kompart	Oktober 93
Battle Isle II	Blue Byte	Weihnachten 93
Der Clou	NEO	Februar 94
Die Siedler	Blue Byte	Oktober 93
Elizabeth I	ASCON	Weihnachten 93
Hattrick!	Ikarion	Weihnachten 93
Kingmaker	U.S. Gold	Oktober 93
Mad Burger	Rainbow Arts	Frühjahr 94
Mad News	Ikarion	Weihnachten 93
Premier Manager 2	Gremlin	November 93
Rings of Medusa Gold	Starbyte	Frühjahr 94
Sim City 2000	Maxis	Weihnachten 93
Star Lord	MicroProse	Oktober 93
Sub	Kompart	November 93
Survival	Kompart	November 93
Zeppelin	Ikarion	Weihnachten 93

INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	29
Blue Byte	7
CPS Heidak	57
Esser	93
HBS Bürosysteme	97
Happy Soft	48
Joker Verlag	24, 25, 33, 45, 52
Kopmann	95
Lucas Arts	100
Max Design	99
Megasoft	94
Micromagic	53
Novalogic	2
Pawlowski	13
Pfister	48
Pro Computer	65
Softgold	2, 100
SSI	2
Turtle Soft	53

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - Überleben!



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!
MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21



Besuchen Sie die Festung des Tyrannen



Weichen Sie der imperialen Flotte aus oder sehen Sie der Vernichtung ins Auge.



Verhandeln Sie mit Herrschern einzelner Planeten.

UPGRADE KIT

Enthält:

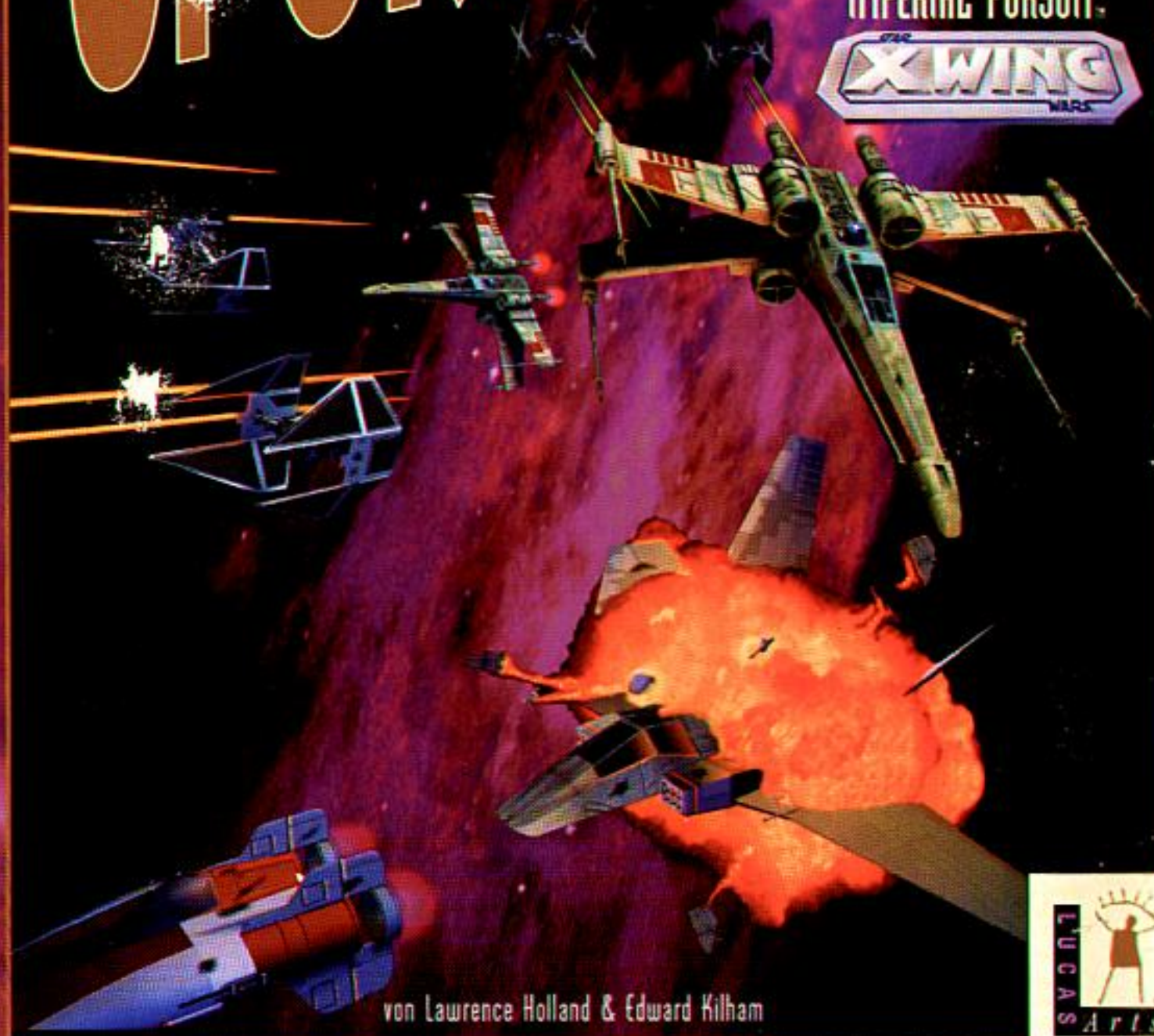
Deutsche Mission Disk „Imperial Pursuit“
+ Deutsches Upgrade für Original X-WING.

Wichtig: Das Original X-Wing ist im Upgrade Kit nicht enthalten.

UPGRADE KIT



IMPERIAL PURSUIT



von Lawrence Holland & Edward Kilham



Was ist das X-Wing UPGRADE-KIT?

Ganz einfach! Das Upgrade-Kit besteht aus folgenden Elementen:

1. Die erste X-Wing Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ KOMPLETT IN DEUTSCH!

2. Das deutsche Upgrade für das Original X-WING.

Bei Installation der Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ wird das Originalprogramm (das ja für die Mission Disk erforderlich ist) automatisch eingedeutscht.

Das bedeutet: alle Texte, wie z.B. die Missionstexte, sind in Deutsch. Der Funkverkehr während der Einsätze wird in Deutsch gesprochen. Die Sprachausgabe während der Zwischensequenzen ist aus urheberrechtlichen Gründen im Originalzustand geblieben, enthält aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist wirklich alles KOMPLETT IN DEUTSCH!